T.C. KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

İLETİŞİM ANABİLİM DALI

İLETİŞİM BİLİMLERİ BİLİM DALI

GERÇEKLİĞE "DALMA" DENEYİMİ: 360 DERECE VR FİLMİ ANLAMA VE DENEYİMİN İFADE ETTİĞİ ANLAM ÜZERİNE ALTERNATİF BİR ÇÖZÜMLEME MODELİ GELİŞTİRME

DOKTORA TEZİ

ÜMMÜHAN MOLO

KOCAELİ 2020

T.C. KOCAELİ ÜNİVERSİTESİ

SOSYAL BİLİMLER ENSTİTÜSÜ

İLETİŞİM ANABİLİM DALI

İLETİŞİM BİLİMLERİ BİLİM DALI

GERÇEKLİĞE "DALMA" DENEYİMİ: 360 DERECE VR FİLMİ ANLAMA VE DENEYİMİN İFADE ETTİĞİ ANLAM ÜZERİNE ALTERNATİF BİR ÇÖZÜMLEME MODELİ GELİŞTİRME

DOKTORA TEZİ

ÜMMÜHAN MOLO

Tezin Kabul Edildiği Enstitü Yönetim Kurulu Karar ve No: 23.12.2020/28

DANIŞMAN: Prof. Dr. Nigar PÖSTEKİ

KOCAELİ 2020

Bu çalışma, TÜBİTAK “2214/A Yurtdışı Doktora Sırası Araştırma Burs Programı” ile desteklenmiştir.

ÖNSÖZ

Gerçeklik, anlaşılması ve tanımlanması zor yapısıyla bir araştırma alanı olmaya devam etmekte; günümüzde sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik gibi diğer kavramlarla bir arada değerlendirilmektedir. Böylece, teknolojik gelişmelerin doğrudan etkisinde ve bu etkiyle yeni bir görünüm halindedir. Sinema ise bu görünümün bir parçasını oluşturan alanlardan biridir. Sinema VR teknolojisiyle bir birliktelik kurmakta, yeni bir dil ve yeni bir gerçeklik kurgusu oluşturmaktadır. Bu tez çalışmasında 360 derece VR gerçekliğinin sinemada meydana getirdiği değişim ve bu değişimin ifade ettiği anlam tartışılmaktadır.

Araştırmanın her aşamasında katkısı yadsınamayacak, ilk cümleden itibaren tüm ilerlemeleri takip eden, detayla inceleyen, düzenleyen; tavsiyelerini hoşgörü ve sabırla ileten tez danışmanım Prof. Dr. Nigar Pösteki'ye teşekkür borçluyum. Sanal gerçeklik uygulamalarını yakından görmem, alana ilişkin pek çok insanla tanışmam ve daha fazla kaynağa erişmemde büyük katkısı olan TÜBİTAK'a (Türkiye Bilimsel ve Teknolojik Araştırma Kurumu) "2214/A Yurtdışı Doktora Sırası Araştırma Bursu" ile sağladıkları tarifsiz katkı için çok teşekkür ederim. Bu sayede kazandığım pek çok şeyle birlikte özellikle bu fırsatları edinebildiğim ve başka bir bakış açısıyla konuya bakabildiğim için minnettarım.

Burs kapsamında bulunma fırsatı edindiğim Macquarie University (Sydney/Australia), Department of Computing ve Simulation Hub akademisyenleri ile çalışanlarına, sağladıkları katkı ve her daim sürdürdükleri hoşgörü için teşekkür ederim. Teze bu andan itibaren dahil olan, konuya ilişkin pek çok yeni fikir ve desteği ile çalışmaya yön veren yurtdışı tez danışmanım Associate Professor Manolya Kavaklı'ya sonsuz teşekkürler.

Çalışmaya büyük bir istek ve heyecanla başlarken bu yola eşlik eden, konuya ilişkin kaynaklardan, etkinliklerden haberdar olmamı sağlayan tüm yakınlarıma çok şey borçluyum. Yaşamım boyunca desteğini bir an bile benden esirgemeyen aileme, onlar sayesinde daha mutlu ve daha güçlü hissettiğim için minnettarım.

Ümmühan MOLO

2020

İÇİNDEKİLER

ÖNSÖZ ..... **I**
İÇİNDEKİLER ..... **II**
ÖZET ..... **V**
ABSTRACT ..... **VI**
KISALTMALAR LİSTESİ ..... **VII**
RESİMLER, ŞEKİLLER VE TABLOLAR LİSTESİ ..... **VIII**
RESİMLER LİSTESİ ..... **VIII**
ŞEKİLLER LİSTESİ ..... **VIII**
TABLOLAR LİSTESİ ..... **IX**
GİRİŞ **1**

BİRİNCİ BÖLÜM

1. GERÇEKLİK VE GERÇEKLİĞİN DEĞİŞEN GÖRÜNÜMLERİ **6**
1.1. KAVRAM OLARAK GERÇEKLİK **6**
1.1.1. Toplumsal ve Bireysel Gerçeklik **12**
1.2. GERÇEKLİK ÜRETİMİ **20**
1.2.1. Gerçekliğin Estetik Görünümü: Sanat **21**
1.2.2. Gerçekliğe Yaklaşmak: Fotoğraf **25**
1.2.3. Kurmacanın Gerçekliği: Sinema **28**
1.2.4. Gerçekliği Yaratmak ve Aktarmak: Medya Gerçekliği **36**
1.3. SİNEMA ÜSTÜNE DÜŞÜNCE ÜRETİMİNDE BİR EVRE: SANAL GERÇEKLİK **41**
1.3.1. Sanal Gerçeklik Kavramı **42**
1.3.1.1. Sanal Gerçeklikte Simülakr ve Simülasyonlar Evreni **49**
1.3.1.2. Sanal Gerçeklikte Yapay Zekâ **53**
1.3.2. Sanal Gerçeklik Sistemleri **59**
1.3.3. Artırılmış Gerçeklik ve Artırılmış Sanallık **63**
1.3.4. Artırılmış Çağ ve Sanallık: 360 Derece VR Filmlerde Gerçeklik **67**

İKİNCİ BÖLÜM

2. SİNEMADA FİLM SEYRETMENİN FİLM DENEYİMİNE DÖNÜŞÜMÜ **72**
2.1. SİNEMADA KURAMSAL YAKLAŞIMLAR **76**
2.1.1. Sinemada Biçimci Yaklaşım **79**
2.1.2. Sinemada Gerçekçi Yaklaşım **84**

2.2. SİNEMANIN OLASILIKLAR EVRENİNDE 360 DERECE VR FİLM DENEYİMİ 94
2.2.1. Fiziksel Gerçeklikten Zihinsel Gerçekliğe Geçişte Bir Sanal Köprü 100
2.2.1.1. Deneyimlenen Gerçekliğin VR Başlıkla Yeniden Keşfi 105
2.2.2. Sanal Gerçeklik Deneyiminin "Gel-Git" Etkisi 113
2.2.2.1. Gerçekliğin Yarattığı İzlenim: Yanılsamanın Sahiciliği 117
2.2.2.2. Gerçekliğin Yarattığı İzlenim: Asıl Gerçekliği Yitirme ve Asıl Gerçekliğe Erişme 123
2.3. GERÇEK GERÇEKLİKTEN SANAL GERÇEKLİĞE IŞINLANAN "BEN" 127
2.3.1. Gerçek Zamanın Somut Varlığından Sanal Zamanın İçsel Varlığına 132
2.3.1.1. Işınlanan Ben'in "Orada Olma" Eylemi: –mış gibi Yanılsaması 138
2.3.1.2. Kişisel Gerçeklik Alanı Olarak VR: İçe Dönüş 143
2.3.1.3. "İçe Dönüş" Deneyimi Olarak VR: Sanal Varoluş 149
2.3.2. "Ben"in Sanal Mekân Deneyimi 156
2.3.3. Ben'in Hiper-Özdeşleşme Deneyimi 163
2.4. GERÇEKLİĞİN YARATTIĞI YANILSAMACI HÂKİMİYET: HÂKİMİYETİN HİYERARŞİK KURULUMU 170
2.4.1. Sanal Gerçekliğin "Efendisi" Olarak Yönetmen 176
2.4.2. Sanal Gerçekliğin "Efendisi" Olarak Seyirci 180
2.4.2.1. Ben'i Öteki Üzerinden Yeniden İnşa Etme: Gerçek Ben'in Gözünden Sanal Öteki 185
2.4.2.2. Deneyimin Üstünlük Kurma Mücadelesine Dönüşümü 193

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. 360 DERECE VR FİLMDE "ORADA OLMA/BULUNMA" HİSSİNİN OLUŞUMU 199
3.1. ARAŞTIRMA SÜRECİ 199
3.1.1. Araştırmanın Problemi 199
3.1.2. Araştırmanın Amacı 200
3.1.3. Araştırmanın Önemi 201
3.1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları 201
3.1.5. Araştırma Soruları 202
3.1.6. Araştırmanın Evren ve Örneklemi 203
3.1.7. Araştırmanın Kapsamı ve Yöntemi 203
3.2. 360 Derece VR Film Çözümleme Modeli 216

3.2.1. Seyirci Sınıflandırması/Konumlanması 216
3.2.2. 360 Derece VR Hikâye Anlatımı: Deneyimi Sürdürebilir Kılma... 220
3.2.3. Seyircinin 360 Derece VR Film Deneyimi: "Orada Olma" 227
3.3. 360 Derece VR Film Çözümleme Modeli'nin Örnek Filmler Üzerinde Uygulanması 240
3.3.1. *6x9* Film Çözümlemesi (The Guardian – 2016- İngiltere) 240
3.3.1.1. 360 Derece VR Hikâye Anlatımı: Deneyimi Sürdürebilir Kılma 241
3.3.1.2. Seyircinin 360 Derece VR Film Deneyimi: "Orada Olma" 250
3.3.2. *Nomads Maasai* Film Çözümlemesi (Felix and Paul-2016- Kanada) 262
3.3.2.1. 360 Derece VR Hikâye Anlatımı: Deneyimi Sürdürebilir Kılma 262
3.3.2.2. Seyircinin 360 Derece VR Film Deneyimi: "Orada Olma" 272
3.3.3. *Selyatağı* Film Çözümlemesi (Deniz Tortum – 2019- Türkiye) 284
3.3.3.1. 360 Derece VR Hikâye Anlatımı: Deneyimi Sürdürebilir Kılma 284
3.3.3.2. Seyircinin 360 Derece VR Film Deneyimi: "Orada Olma" 294
3.3.4. Modelin Filmlerde Uygulanabilirliği Üzerine Genel Değerlendirme 307
SONUÇ 311
KAYNAKÇA 327
EKLER 346
ÖZGEÇMİŞ 350

ÖZET

"Gerçekliğe Dalma Deneyimi: 360 Derece VR Filmi Anlama ve Deneyimin İfade Ettiği Anlam Üzerine Alternatif Bir Çözümleme Modeli Geliştirme" başlıklı bu tez çalışmasında 360 derece sanal gerçekliğe ve bu gerçekliğin ifade ettiği anlamın sinemadaki görünümüne odaklanılmaktadır. Gerçeklik günümüzde "sanal", "artırılmış", "karma" gibi yeni biçimleriyle anılırken sinema bu kavramları kendi diline dahil eden ve yeni bir anlatı ortaya koyan alanlardan biridir. Böylece film üretiminden seyircinin seyretme biçimine kadar pek çok unsur değişim halindedir. Gerçekliğin kurgulanış biçimi başkalaşmakta, deneyimlenebilir bir niteliğe dönüşmektedir.

"Deneyimlenen" gerçekliğin neyi ifade ettiği sorusu ise bu durumda anlam kazanmaktadır. Sinemada hikâyenin 360 derece bir biçim yaratması, seyircinin hikâyeye "dalarak", bir nevi filmin içinde "orada olma"sı bu anlamın önemini kanıtlar niteliktedir. Diğer yandan "deneyim", "dalma" ve "orada olma" gibi kimi kavramlarla birlikte, VR film geleneksel filmden pek çok noktada ayrılmaktadır. Böylece VR filmi başka bir bakış açısıyla, öne çıkan bu kavramlarla birlikte inceleme ve anlamlandırma ihtiyacı oluşmaktadır. Bu doğrultuda çalışmada "360 Derece VR Film Çözümleme Modeli" geliştirilmekte; model "seyirci sınıflandırması" başlığına göre seçilen filmler üzerinde uygulanmaktadır. Bunun sonucunda 360 derece VR'ın yeni bir film dili yarattığı ve VR filmi anlamada geleneksel film çözümleme yöntemlerinin eksik kaldığı görülmektedir. Bu dilde, "seyirci sınıflandırması" önemli bir belirleyen olarak deneyimi tanımlamakta ve "hiper-özdeşleşme", "self-özdeşleşme" gibi bazı yeni kavramlar ortaya koyulmaktadır.

Anahtar Kelimeler: Sanal Gerçeklik, 360 Derece VR Film, Film Deneyimleme, 360 Derece VR Film Çözümleme.

ABSTRACT

In this thesis titled “Immersion Experience in Reality: Understanding of 360 Degree VR Film and Developing an Alternative Analysis Model on the Meaning of Experience”, the focus is on 360 degree virtual reality and the appearance of meaning expressed by this reality in cinema. Today, reality is known with its new forms such as “virtual”, “augmented” and “mixed”. Cinema is one of the fields that incorporates these concepts into its own language and reveals a new narrative. Thus, many elements from film production to the way the audience consume movies are constantly changing. The way of constructing reality changes and turns into an experienceable quality.

The question of what the “experienced” reality means becomes meaningful in this case. The fact that a story in cinema creates a 360-degree form, that the audience “immersion” into the story and “be there” in the movie prove the importance of this meaning. On the other hand, with some concepts such as “experience”, “immersion” and “being there”, VR films differ from traditional films in many ways. Thus, the need to analyze and interpret a VR movie from a different point of view, together with these prominent concepts arises. Following this direction, “360 Degree VR Film Analysis Model” is developed in this study; the model is applied to films selected according to the title of “audience classification”. As a result, it is observed that 360 degree VR has created a new movie language and traditional film analysis methods are lacking in understanding VR movies. In this language, “audience classification” defines experience as an important determinant and some new concepts such as “hyper-identification”, “self-identification” are introduced.

Keywords: Virtual Reality, 360 Degree VR Film, Movie Experiencing, 360 Degree VR Film Analysis.

KISALTMALAR LİSTESİ

AR: Augmented Reality (Artırılmış Gerçeklik)

AV: Augmented Virtual (Artırılmış Sanallık)

CVR: Cinematic Virtual Reality (Sinematik Sanal Gerçeklik)

HMD: Head Mounted Display (Başa Takılı Ekran)

IF: Interactive Fiction (Etkileşimli Kurgu)

IFcVR: Interactive Fiction in Cinematic Virtual Reality (Sinematik Sanal Gerçeklikte Etkileşimli Kurgu)

MR: Mixed Reality (Karma Gerçeklik)

UX: User Experience (Kullanıcı Deneyimi)

VR: Virtual Reality (Sanal Gerçeklik)

RESİMLER, ŞEKİLLER VE TABLOLAR LİSTESİ

RESİMLER LİSTESİ

Resim 1: Shibuya Mirai'nin kimlik kartı (Newsweek, 6 Kasım 2017). 59
Resim 2: The emergence of Smart Glasses, AR/MR and VR headsets (Kress, 2019: s.6). 60
Resim 3: Academy of Interactive Entertainment (AIE), Sydney. 97
Resim 4: 360 Derece VR Çatalhöyük Deneyimi 140
Resim 5: 360 Derece VR Çatalhöyük Deneyimi 141
Resim 6: "Eriyen Hatıralar" Sergisi 146
Resim 7: Kullanıcı bu tür İstanbul görsellerinin 360 derece VR görünümünü deneyimleyebilmektedir. 158
Resim 8: 360 Derece VR "Kaplumbağa Terbiyecisi" Deneyimi 159
Resim 9: VR Defile Deneyimi 160

ŞEKİLLER LİSTESİ

Şekil 1: VR workflow (Champel vd., 2017: s.3). 61
Şekil 2: Various Head Mounted Displays (HMDs) (Champel vd., 2017: s.2). 108
Şekil 3: "Gerçek" gerçeklikten "sanal" gerçekliğe ışınlanan "Ben" 131
Şekil 4: Sanal Gerçeklikte Sanal Zaman Deneyimi 136
Şekil 5: 360 Derece VR Filmde "Hâkimiyetin" Hiyerarşisi 174
Şekil 6: 360 Derece VR Filmde Seyircinin "Hâkimiyeti" 181
Şekil 7: Our Holistic User Experience in Immersive Virtual Environment (Tokey vd., 2016: s.2). 206
Şekil 8: User Experience Dimensions (Rebelo vd., 2012: s.3) 208
Şekil 9: Three hundred sixty–degree immersive video applications design aspects (Argyriou, 2020: s.3). 209
Şekil 10: 360 Derece VR Filmde Seyirci Sınıflandırması/Konumlanması 217
Şekil 11: 360 Derece VR Filmde Seyircinin Bakışını Yönlendirme Unsurları 226
Şekil 12: 360 Derece VR Filmde Seyircinin Etkileşim Hali 232
Şekil 13: 360 Derece VR Filmde Hiper-Özdeşleşme 235
Şekil 14: 360Derece VR Filmde Özdeşleşme Biçimleri 237
Şekil 15: 360 Derece VR Filmde Seyircinin "Orada Olma" Aşamaları 238
Şekil 16: 360 Derece VR Film Çözümleme Modeli 239

TABLOLAR LİSTESİ

Tablo 1: 360 Derece VR Filmde Gerçeklik Deneyimi..... 99
Tablo 2: IFcVR user experience measurement categories of analysis (Reyes, 2018: s.297)..... 212
Tablo 3: 360 Derece VR Filmde Seyirci ve "Konumlanma" İlişkisi..... 220
Tablo 4: 6x9 Filmi Hikâye ile İlerleme Aşamaları 259
Tablo 5: Nomads Maasai Filmi Hikâye ile İlerleme Aşamaları..... 281
Tablo 6: Selyatağı Filmi Hikâye ile İlerleme Aşamaları..... 305
Tablo 7: Çözümlenen Filmler ve Seyirci Sınıflandırması İlişkisi..... 308
Tablo 8: Çözümlenen Filmler ve Seyirci Sınıflandırması İlişkisi..... 308

GİRİŞ

Gerçeklik insanın varoluşundan itibaren birden fazla tanımlamayla karşılık bulmuş ve daima farklı biçimlerle yaşamın içinde önemli bir kavram olarak yer almıştır. Çünkü bu kavramın yarattığı soru işaretlerini cevaplamak yaşamdan pek çok ipucunu yakalamak anlamına gelmektedir. Ancak bu her zaman çok kolay olmamakta ve kavram süreç içinde başka yeni kavramlarla birlikte anılmaya devam etmektedir. Bunlardan biri de sanal gerçeklik kavramıdır.

Sanal gerçeklik son yılların en çok tartışılan konularından biridir. İçinde barındırdığı "sanal" kelimesiyle "gerçekte olmayan" anlamı ifade edilse de bugün, "gerçeklikte sanallık", "sanallıkta gerçeklik" arayışlarıyla bu durum başkalaşmaktadır. Dolayısıyla gerçeğin ne olduğu, sanal gerçekliğin tam olarak neyi ifade ettiği, sanalın asıl gerçeklik karşısındaki konumu ve bu konumun yarattığı anlam da değişikliğe uğramaktadır. Sanal gerçeklik kavramı, gerçekliği bir anlamda yeniden tanımlamakta ve bu tanımlamayla birlikte onu daha karmaşık bir hale taşımaktadır.

Sanal gerçeklik belli kavramların öne çıktığı ve böylece anlam kazandığı bir alan olurken, Jerald, bu teknolojide farklı olan ve insanları bu kadar heyecanlandıran şeyin ne olduğunu merak etmekte; öncelikle sanal gerçeklik (Virtual Reality) nedir? Hangi durumlar için faydalıdır? Nelerden oluşmaktadır? sorularına yönelmektedir (Jerald, 2016: s.7). Sherman ve Craig bu doğrultuda VR deneyimini beş temel unsurla açıklamaktadır. İlk iki sırada "katılımcılar" ve "yaratıcılar" (geliştiriciler) yer almakta; onları "sanal dünya", "dalma" ve "etkileşim" öğeleri takip etmektedir (Sherman ve Craig, 2019: s.6-12). Ancak bir VR deneyiminin esasında en önemli unsuru katılımcılardır. Çünkü VR'ın tüm büyüsü katılımcıların zihninde anlam bulmakta; her bir deneyim her bir katılımcı için farklılık taşımaktadır. Kişi kendi geçmişini, yeteneklerini, düşüncelerini beraberinde getirmekte ve bu birliktelikle sanal dünyayı kendine özgü bir biçimde deneyimlemektedir (Sherman ve Craig, 2019: s.6).

VR diğer yandan gerçekliğin hiper gerçekliğe dönüştüğü anlamıyla da yakından ilişkilidir. Ancak, bu kavramın ortaya koyduğu "deneyim" hali ve bu deneyimin çoğu kez hiper-gerçek etkiyle yaşanması kavrama ilişkin belirsizlikleri çoğaltmaktadır. Sanal gerçeklik, "hiper-etki" ile gündelik yaşamın gerçekliğine uzanırken, gerçek yaşamın sanallığını tartışılır hale getirmektedir. Bu durum sanal gerçekliğin "asıl

gerçekliği" ne ölçüde ifade ettiği sorusuyla temellenmektedir. Çünkü bu temelde bir "deneyim vaadi" sunulmaktadır. Bunun içinse deneyimi gerçekleştirecek bir kullanıcının varlığına ihtiyaç duyulmakta ve deneyim her birey için kişiselleşerek kendine özgü nitelikler taşımaktadır. Bu durum diğer yandan başka sorgulama biçimleri meydana getirmektedir. Kullanıcının "kurulu" VR dünyasında nasıl bir deneyim halinde olduğu, deneyiminin ne ölçüde ona ait ve özgür bir alanı tanımladığı gibi kimi sorular, bu sorgulamaların merkezinde yer almaktadır. Dolayısıyla kavramın her geçen gün, her yeni bir adımla değişime uğradığını ve başka anlamlarla yeniden tanımlandığını söylemek yanlış olmayacaktır. Tüm bu iç içe durum gerçekliği bir değişime sokarak sanal gerçeklikle bir araya getirmekte; artırılmış gerçeklik, artırılmış sanallık ve karma gerçeklik gibi bazı diğer kavramlarla birlikte genişletmektedir. Böylece VR, pek çok disiplinin ilgilendiği ve buna yönelik üretim biçimleri meydana getirdiği güncel bir alan haline gelmektedir. Bu alanla ilgilenen disiplinlerden biri de sinemadır.

Sinema, tüm sanatları kapsayan etkili bir araç olma özelliğiyle en güçlü kitle iletişim araçlarından biridir. Gücünü ortaya koyduğu hikâyeden ve bu hikâyenin görselleştirilmesinden almaktadır. Buna imkân tanıyan ise sinemanın teknik özellikleridir. Bu teknik, teknolojik gelişmelerin yakın takibinde ve çoğu kez doğrudan etkisindedir. Böylece VR teknolojisi sinemada da kendisine yer bulmakta, sinema bu teknolojiyle birlikte yeni bir anlatı ortaya koymaktadır. Sarı'nın da belirttiği gibi VR, gelişmekte olan herhangi bir teknoloji değildir. O aynı zamanda gerek hikâye anlatımı gerekse seyirciyle kurduğu ilişki nedeniyle bazı yeni olanaklar anlamına da gelmektedir (Sarı, 2017: s.2). Sanal gerçekliğin film dünyasına bir bilgisayar ya da akıllı telefon kullanımıyla erişilebilmekte ve bu erişimde VR başlık kullanımına ihtiyaç duyulmaktadır. Bu başlıkla birlikte izleyiciler film içinde istediği yöne bakabilmektedir. Diğer yandan geleneksel film yapımcılığının aksine VR filmde 360 derecelik bir deneyim ortaya koymak için birden fazla kamera kullanımına ihtiyaç duyulmaktadır. Standart bir VR kamerası, etrafındaki alanın üç boyutlu videolarını yakalayan 4 ila 16 kameradan oluşabilmektedir. Çekimlerin ardından görüntüler doğru sırada düzenlenmekte ve özel yazılım kullanılarak birbirine eklenmektedir. Böylece bilindik TV ya da sinema ekranı sınırlaması VR ile ortadan kalkmakta ve bir deneyim biçimi başlamaktadır (Christopher, 2016: s.2-3). Bu deneyimde film dünyası artık düz

değildir, bakılacak her yerde görülecek bir şeyler vardır (Marantz, 2016). CVR (cinematic virtual reality) çoğu zaman kişilere filmdeki olayları deneyimlemelerini sağlayan, hikâyenin bir parçasıymış hissi vermektedir (Ding vd., 2018: s.1572).

Deneyim, "orada olma", "yer alma", "bulunma" gibi etkilerle gerçekleşmektedir. Bu etkiyle VR teknolojisinin sinemada yer alış biçimi, seyircinin hikâyenin içinde varlık göstermesi ve böylece yeni bir seyretme biçiminin oluşmasına karşılık gelmektedir. Seyircinin film içinde "bulunma" durumundan hikâyenin VR tekniğiyle düşünülüp oluşturulmasına kadar pek çok aşama yenidir ve bu yenilik bilinmezleri içinde taşımaktadır. VR'ın kullanıcıyı mekâna dahil eden bir teknoloji olması, VR filmde de bu etkiyi seyirciye yöneltmekte ve bilindik seyirci anlayışını değiştirmektedir. Seyirci, deneyim esnasında filmin, hikâyenin, karakterlerin arasında yer alan kişi haline gelmektedir.

Esasında sinema zaten mevcut teknik donanımlarıyla da güçlü bir gerçeklik inşa edicisidir. Ancak VR ile olan birlikteliğinde, bir hikâyenin 360 derece bir alan için düşünülmesi ve seyircinin o alana dahil edilmesi yeni bir film gerçekliğinin kurulumuna işaret etmektedir. Dolayısıyla sinemada 360 derece VR film üretimi ve seyirci deneyimi üzerine sorulabilecek soruların peşine düşmek gerek günümüz VR teknolojisini anlamak gerekse bunun sinemada nasıl bir görünüm kazandığını tespit etmek açısından önemlidir. Çünkü 360 derece VR film üretim süreçleri, seyircinin bu süreçte "kontrollü-kontrolsüz" etkileşime açık konumu, yeni bir film dilinin ve sinemada yeni bir sürecin habercisidir. Bu süreçte VR film oluşturmak, bu oluşumu 360 derece düşünmek ve hikâyeyi bu alan çerçevesinde işlemek, VR film üretimini geleneksel film üretim süreçlerinden ayıran bir diğer konudur. Bu ayrım filmin ilk aşamasından, seyirciyle buluştuğu son aşamaya kadar devam etmektedir.

Seyircinin bu üretimdeki "aktif" rolü yönetmenle olan ilişkisine bir soru işareti bırakmakta ve filmin üretimini iki aşamalı bir noktaya taşımaktadır. Film önce yönetmen tarafından pek çok yenilikle birlikte üretilmekte; sonrasında seyircinin de deneyime girmesiyle ikinci bir üretim/kurulum aşamasına geçilmektedir. Burada yönetmenin seyirciyi film içinde tutma "zorunluluğu" bazı ipuçlarının kullanımını ve 360 derece evrende seyirciye ulaştırılmasını gerektirmektedir. Böylece seyirci, yönetmenin kurduğu 360 derece sanal mekânda kendini özgür hissetmekte ve yönetmenin yönlendirmeleriyle film içinde hikâyeyi takip ederek ilerlemektedir. Bu

durum bir deneyim halindeki seyircinin "özgürlüğüne" soru işareti bırakmaktadır. Diğer yandan yönetmen için bazı ipuçlarını film içine yerleştirmek ve seyirciyi bu doğrultuda yönlendirmek de her zaman kolay olmamaktadır. Çünkü seyirci bu deneyimi filmde "yer alarak" sağlamakta ve deneyimi kişiselleştirmektedir. Onun nereye baktığı, baktığı yerde ne kadar kaldığı, hikâyeyi ne oranda takip ettiği gibi pek çok soru, mevcut kurgu içinde başka bir kurgunun daha var olmasıyla sorulmaktadır. Dolayısıyla gerçeklik yeniden kurgulanmaktadır.

360 derece VR film iki aşamalı bir süreç meydana getirmektedir. Alışıldık geleneksel film tekniğinden farklı olan bu yeni süreç, seyirci ile hikâye arasındaki mesafenin ortadan kalkmasının bir sonucudur. Böylece bir VR deneyimi, seyirci üzerinde büyük etki yaratabilen bir deneyim biçimi olabilmekte ve gerek kullanılan teknik gerekse içeriğin bu teknikle bütünleşmesi, VR film ile geleneksel film arasında belirgin bir ayrım meydana getirmektedir. Bunun gibi pek çok farklılık VR filme ilişkin bilinmeyenleri çoğaltmakta; VR'ın son yılların öne çıkan kavramlardan biri olması ise bu durumu açıklamaktadır. Bir VR deneyiminin neyi ifade ettiği ve nasıl bir üretim biçimi gerektirdiği gibi pek çok soruya yanıt aranmaktadır. Bu yenilik akademik anlamda da benzer bir durumu, yani, bilinmezleri meydana getirmektedir. Bu doğrultuda çalışmada, 360 derece VR teknolojisi ve "deneyim" biçiminin sinemadaki etkisini kavramak ve geleneksel film ile olan ayrımını ortaya koymak amaçlanmaktadır. Diğer yandan VR filmin kurguladığı gerçeklik biçimi ve bu gerçekliğin çözümlenmesi pek çok şekilde olabilmekte; bu teknolojinin kendine özgü bazı yeni unsurlar içermesi varolan çözümleme yöntemlerini yetersiz hale getirmektedir. Bir diğer ifadeyle 360 derece VR filmi anlamak, bu teknolojiyi iyi tanımlayan yeni bir yöntem eşliğinde daha kapsamlı ve doğru olacaktır. Bu nedenle çalışmanın temel amacı "360 derece VR film çözümleme modeli" geliştirme üzerinedir. Çalışmada, gerçekliği ve sanal gerçekliği, ardından sanal gerçekliğin ifade ettiği anlamın sinemayla olan birlikteliğini kavramak, "360 derece VR Film Çözümleme Modeli"ni iyi ifade etmesi açısından gerekli görülmektedir.

"Gerçeklik ve Gerçekliğin Değişen Görünümleri" başlığıyla tezin birinci bölümünde "gerçeklik" kavramı açıklanmakta ve kavramın kitle iletişim araçlarındaki görünümüne bakılmaktadır. Ardından sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik, artırılmış sanallık gibi gerçekliği başka biçimlerde ifade eden diğer başlıklara yer verilmektedir.

Çünkü sanal gerçekliği kimi zaman tek başına tanımlamak, onu tüm boyutlarıyla anlamak açısından yetersiz kalmaktadır. Sinemayı VR üzerinden tartışmadan önce bu kavramları ifade ettikleri teknolojik açılımlarıyla birlikte tartışmak ve bu teknolojinin yaşamımızda yer alış biçimlerine bakmak anlamlı olacaktır.

Tezin ikinci bölümünde "Sinemada Film Seyretmenin Film Deneyimine Dönüşümü" başlığıyla 360 derece sanal gerçekliğin sinema ile olan birlikteliği üzerine tartışılmaktadır. "Film deneyimi"nin anahtar kavram olarak öne çıktığı bu bölümde, ilk olarak sinemayı kuramsal olarak açıklama ihtiyacı oluşmaktadır. Çünkü 360 derece VR film henüz çok yenidir ve sinema bundan önce "gerçekçi" ve "biçimci" yaklaşımlarla kendisine yön vermiştir. Bugün 360 derece VR tekniğiyle yeni bir biçim ortaya koyulurken, bu biçimin önceki süreçlerle birlikte düşünülmesi ve gerçekliğin sinemayla nasıl bir birliktelik gösterdiğinin aktarılması, sonraki bölümde önerilecek modelin gerekliliğini daha iyi ortaya koyacaktır.

"360 Derece VR Filmde 'Orada Olma/Bulunma' Hissinin Oluşumu" başlığıyla tezin 3. bölümünde bir araştırma modeli önerilmekte ve model örnek filmler üzerinden uygulanmaktadır. 360 derece VR hikâye yaratma, bunu yeni film tekniğiyle birlikte kurgulama, seyirciyi bu sürece dahil etme bütünüyle yeni bir süreci ve film dilini ifade etmektedir. Bu nedenle 360 derece VR film üretimi geleneksel film üretim süreçlerinden ayrılmakta; yeni bir çözümleme biçimiyle VR içeriğini anlama ihtiyacı oluşmaktadır. Diğer yandan VR içeriğinin nasıl bir yöntemle inceleneceğine ilişkin belirsizlik yaşanmakta, bu belirsizlik tüm dünyada kimi akademik araştırmalarla giderilmeye çalışılmaktadır. Bu doğrultuda oluşturulan modelde, "360 Derece VR Hikâye Anlatımı: Deneyimi Sürdürebilir Kılma" ve "Seyircinin 360 Derece VR Film Deneyimi: Orada Olma" şeklinde VR film deneyimini kapsamlı bir yaklaşımla ele alan iki aşamalı bir sürece odaklanılmaktadır. Bu modelin "Seyirci Sınıflandırması/Konumlanması" kategorisine göre seçilen örnek filmlerde uygulanmasıyla alana yönelik bu belirsizliğe katkı sağlanması beklenmektedir.

BİRİNCİ BÖLÜM

1. GERÇEKLİK VE GERÇEKLİĞİN DEĞİŞEN GÖRÜNÜMLERİ

1.1. KAVRAM OLARAK GERÇEKLİK

Gerçeğe gerçekten her zaman bir şeyler feda etmek gerekecektir
(Bazin, 2011: s.209).

Var olmak kavramı ve bu kavramın içerdiği derin bilgi, başlangıç kabul edilen anların bugününe değin sorgulanabilir yapısını sürdürmüş ve diğer yandan şimdiki düşünüş biçimi geleceğe de varsayımlarla ulaşmıştır. İnsan kendini sorgulayan, kendi varlığını evren ile bütünleştiren ve tüm bu yapı içerisinde belli bir anlama ulaşmaya çalışan bir varlıktır. Tüm bir yaşam serüveni "ne, niçin" sorularına yanıt ayırarak süregitmiştir. İnsan bu soruların cevabına her ulaştığında kendisine "doğru" ve "gerçek" anlamları üreterek varlığına bir biçim kazandırmaya çalışmıştır. İnsan, Taftalı'nın da belirttiği gibi, doğada anlam arayan ve ulaştığı tüm anlamları kavramlaştırarak genel geçer kuramlara dönüştüren tek varlıktır. Bu sebeple anlam arayışında olan insan için bu noktada karmaşa yaşamak, "anlaşılamamak, anlatamamak ve anlayamamak" sancılı bir süreci de beraberinde getirmektedir (Taftalı, 2017: s.29). Bu sebeple anlam arayışı tek bir an'a indirgenememekte, önce ile sonraya uzanarak belli bir zamansallığa işaret etmektedir (Derman, 2010: s.92). Zamansal süreçte insan beyninin boyutlarında belli bir büyüme olduğu gözlenmekte ve bu durumun zihinsel becerileri geliştirdiği bilinmektedir. Böylece etrafımıza yönelik anlam arayışları ve bu yöndeki isteklerimiz artmaktadır. İnsan, bu arayışının sonucunda bazı aletler icat ederek bilme ve anlama sınırlarını genişletmektedir. Bu ilerleme ise her defasında insanı gündelik yaşamda gördüğü her şeyin ötesini de merak etmeye ve bu yönde araştırmalar yapmaya itmektedir (Greene, 2013: s.I). Merak edilen en temel olgulardan biri varoluşa bu denli anlam arayan ve anlam yükleyen insan için yaşam ve yorumlanması daha da güç olan "ölümsüzlük" kavramıdır. Yaşamın her

alanında, tüm bilim dallarında ve sanatta buna yönelik varsayımlara ulaşılmış, ölümsüzlük kavramına bir anlam atfedilmeye çalışılmıştır.[1]

Tüm bu arayışlar ve sorgulamalar düşünceyi belli bir yapı çerçevesinde biçimlendirme anlamında daha da önemli hale gelmiştir. Bu nedenle insan, zihnindeki resimleri görünür kılmak istemiş ve aklındaki soruların yanıtlarını bilimsel olarak tespit etmeye çalıştığı gibi sanatsal olarak da var etmeye gayret göstermiştir. O halde bir sanatsal üretim ve paylaşım için öncelikle düşünmek gereği ortaya çıkmaktadır. Bu noktada Ersoy, bir sanat ürününün oluşumunda insanı diğerlerinden ayıran olgunun öncelikle düşünsel bir sürece işaret ettiğini belirterek, bir örümceğin, adeta dokuma ustası biçiminde ağını ördüğünü ve bu noktada gösterdiği ustalığın bir mimardan çok daha iyi olduğunu söylemektedir. Ancak burada önemli olan başka bir unsur daha vardır. Bir mimarı en usta arıdan ayıran özelliği, bir şey ortaya çıkarmadan önce onu düşünmesi ve kafasında yaratmasıdır. Böylece bir sanat ürününde muhakkak ki düşünce yer almaktadır (Ersoy, 2016: s.53). Ancak Arnheim, bunun gibi nice bilinmeyen şey için düşünme ve kavramlar oluşturmaktan çok daha fazlasının gerekliliğini nitelemektedir. Ona göre bu karmaşık yapıların açığa çıkarılması ve aralarındaki bağlantıların, ilişkilerin çözülmesi son derece önemlidir (Arnheim, 2015: s.286).

Bu süreçler içerisinde sorgulanabilirlik kazanan belli birtakım doğru ve yanlış yargılara ulaşmak için öncelikle bilgiye ulaşmak gerekmektedir. Bilginin gerçekliğine yönelik oluşturulan altyapılar ise aynı oranda önemlidir (Otan, 2013: s.23). Çünkü ulaşılan bilgi ve bilginin gerçekliği anlam arayışının zamansal çizgisinde değişimler göstermekte ve kavramlara yüklenen anlamlar çoğu zaman gerçeklik sorgusuyla karşı karşıya gelmektedir. Gerçeklik farklı coğrafyalarda farklı toplumsal yapıların etkisi altında kalarak çoğu kez başka biçimlerde tanımlanmış ve bu tanımların çoğunun

[1] Buna yönelik bazı Çin metinleri ölümsüzlük iksirlerinden bahsetmekte ve bu tarih M.Ö 475'e kadar uzanmaktadır. Hatta imparator Jiaging'in bu iksirlerden kullandığı ve bunun sonucunda cıva zehirlenmesi sebebiyle öldüğü belirtilmektedir. Diğer yandan Eski Vedik ve Hint ilahileri derlemelerinden oluşan *Rigveda*'da, amrita içeceğinin ölümsüzlük verdiğinden bahsedilmektedir. Bu içeceğin diğer adının "soma" olduğu bilinmektedir. Öyle ki cennetlerin tanrısı Indra ve ateş tanrısı Agni ölümsüzlüğe ulaşma isteğiyle amrita içmişlerdir. Klasik Yunan mitolojisinde ise felsefe taşının kurşunu altına çeviren özelliğinin yanında bir de ona sahip olan kişiye ölümsüzlük bahşettiğine dair bir düşünce biçimi vardır (King, 2016: s.148).

bugün geçerliliğini sürdürdüğü bilinmektedir.[2] Bu nedenle "gerçek" kabul edilen yargıların içerdikleri anlamlar son derece önemlidir. Çünkü bir toplum bu içeriklere göre form kazanmaktadır.

Yaşamı anlamlandırmak için düşünmek, sorgulamak ve tüm bunları belli zihinsel süreçten geçirerek bilgiye ulaşmak gerekmektedir. Bilgi kişilere aynı zamanda bir gerçeklik de sunacaktır. Bilgiyi iki gruba ayırmak mümkündür: Lisansla ilgili bilgiler ve gerçekliğe yönelik bilgiler. Gerçekliği anlamak, bilmek ve ifade etmek için her ikisinin de önemi büyüktür (Kocabaş, 2017: s.15). Bu da bizi bir gerçeklik tanımına[3] götürmektedir. Felsefenin tarihsel sürecinde en eski ve bitmeyen tartışmalarından biri "gerçek" üzerine olmuştur. Bu kavram, "varlığı elle tutulup, gözle görülür olan, yani fiziki varlığı hiçbir koşulda yadsınamayacak durumda olan olgu, olay, nesne ya da nitelik olan düşünülene, tasarımlanana, imgelenene, düşlenene karşıt" olarak tanımlanmaktadır (Otan, 2013: s.3). Belli bir yorumla şekillenen bu yeniden üretim bir "verili gerçeklik" biçimi sunmakta ve bu biçimiyle yeni bir öğrenim süreci, anlama ve anlamlandırma gibi imkânlar tanıyarak bilgiye yöneltmektedir. Bu da kişilere hoşlanma, haz alma duygusu vermektedir (Taftalı, 2015: s.177).

Cevizci, gerçeklik kavramını "var olan her şey veya görünüşlerin gerisindeki, öznenin algı ve bilgisinden bağımsız, kalıcı ve sürekli varlık" olarak tanımlamakta ve bu noktada filozofları meşgul eden iki önemli sorudan bahsetmektedir. İlki, gerçeğin kapsamı, unsur ve bileşenleri ile ilgiliyken; ikinci soru ise gerçeğin insan zihninden bağımsız olup olmadığına yöneliktir (Cevizci, 2017a: s.194). Gerçeklik aynı zamanda "kabul edilmiş ve yaygınlaşmış simgeler sistemi" olmakla birlikte "ölüme kadar karşılaşılan her şey" olarak da ifade edilebilmektedir (Derman, 2010: s.110). Bu

[2] Günümüze ulaşmış ve bilinen en temel bilgi Âdem ve Havva'nın yaratılışı ile ilgilidir. Öyle ki mitolojide ilk hikâye olarak da bilinen bu yaratılışın öyküsü çağımızda kadına yönelik bakış açısını biçimlendirmektedir. Modern toplum Âdem ve Havva'yı Sümer mitolojisindeki açılımı ile kabul etmektedir. Buna göre Âdem'in yasak elmayı yemesi ve insanın cennetten kovulmasının sorumlusu Havva ve onun cazibesidir. Erkek ise bu cazibenin karşısında masum olandır (Ulutaş, 2017: s.67). Böyle bir gerçeklik yıllar boyu sürecek ve sürmekte olan başka gerçekliklerin kaynağını oluşturabilmektedir. Bu sebeple gerçek kabul edilen şeylerin içerdiği anlamlar ve bu anlamların yaptırımları daha da önemli hale gelmektedir.

[3] Jose Ortega Y. Gasset'e göre bir şeyi tanımlamak demek aynı zamanda diğer bazı şeyleri de yok saymak demektir. Öyle ki tanımlanan şeyin gerçekliğinin gücü, dışlanacak şeylerin sayısını da artırmaktadır. Çünkü tanımlamak kavramı o şeye ilişkin ortak özellikleri bulmak ve bilmektir (Savaş, 2015: s.22).

noktada mağara duvarındaki resimlerden, Rönesans sonrası döneme kadar geçen binlerce yıl süresince insanın gerçeklik algısı naif olmakla birlikte aynı zamanda işlevsellik özelliği de göstermektedir (Taftalı, 2017: s.15).[4] Bu tarihsel süreciyle birlikte düşünüldüğünde gerçeklik toplumsal bir yapının ürünü olmaktadır. Dil ve kültür gibi o da varolduğu toplum tarafından yaratılmakta, değiştirilmektedir. Böylece bir ortak bakış açısı sunmaktadır (Otan, 2013: s.219). Gerçeklik değişen, dönüşen ve yeniden yorum kazanan yapısıyla esasında dönemsel ve bir noktada nesnelliğinden uzaklaşabilen sürece de işaret etmektedir. Çünkü oluşturulan ve tasarlanan bu gerçeklik, her birey tarafından farklı algılanabilmekte ve anlam kazanabilmektedir. Buna etki eden pek çok süreç olmakla birlikte esasında algısal sürecin değişimine işaret eden geçmiş kodlardır. Her insan farklı bir toplumun, aile yapısının, düşünüş biçiminin ve karakter özelliğinin birbirinden değişken yapısında varlık göstermektedir. Bu da gerçekliği kişilerin zihinsel süreçlerinde yeniden tanımlanması ve varolması anlamına gelmektedir. Bu durum devamında başka kavramları da açıklama ihtiyacı oluşturmaktadır.

Gerçek, gerçeklik ve hakikat gibi birbirine yakın anlamlara denk gelen kavramlar bazı noktalarda ayrılmaktadır. Gerçek, insan bilincinden bağımsız ve somut, nesnel olarak varlık gösteren bir kavram iken; gerçeklik de var olanların özelliğine gönderme yapmaktadır. O halde hakikatin ne olduğu ve neye işaret ettiği sorusu akıllara gelmektedir (Otan, 2013: s.7). Hakikat, gerçeklik kavramının insanların zihnindeki kısmi yansıması ve özel karmaşasıdır (Caudwell, 1988: s.162). Kişilerin sahip olduğu farklı biliş düzeyleri ve buna göre oluşturdukları düşünceleri, gerçekliğin onlar tarafından farklı bakış açıları ile yeniden kurgulandığı anlamına gelmektedir. Özneler kabul ettikleri gerçeklikte herhangi bir şüphe taşımıyorlarsa, üretilen bu gerçeklik artık bir hakikat olarak var olmaktadır (Ulutaş, 2017: s.175).[5]

[4] Pirenelerde ve Fransa'nın güneyinde bulunan Paleolotik Çağ'a ait mağaralardaki resimler çok güçlü bulgular olarak büyük şaşkınlık yaratmıştır. Bazı arkeologlar bulunan bu resimlerin gerçek olmadığını, hatta o döneme ait olmadıklarını ileri sürmüş ve inanmamışlardır. Çünkü mağara duvarlarına yapılan bu resimler son derece gerçekçi ve gözleme dayanan resimlerdir ve o dönemde yaşamış yabani hayvanları tek tek veya avcı ile mücadele ederken göstermektedir (Ersoy, 2016: s.29).

[5] Parmanides ve Zenon gibi bazı filozoflar, varlığın hareketi değil, tam tersi durağanlığı nitelediğini ve evrende hareket olarak belirttiğimiz şeyin, esasında bir *yanılsama* olduğunu söylemektedir. Zenon bunu bir ok örneği ile açıklamaktadır. Hedefe ulaştığını düşündüğümüz bir ok, aslında havada durmaktadır. Çünkü hedefle okun fırlatıldığı yer arasındaki mesafe sonsuz noktalardan oluşmaktadır ve hiçbir cismin sonsuzluğu aşması olanaklı değildir. Bu nedenle hareket eden ya da uçan bir şey yoktur. Ok, hedefle

Gerçeklik zemininin kaygan olması onu öznel süreçlerde yeniden tanımlatarak dönüştürse de bazı noktalarda bu dönüşüme müsaade etmemektedir. Bu da bilim ve gerçeklik arasındaki sıkı ilişkiyle açıklanmaktadır. Stewart, Einstein'ın görelilik kuramına başvurmakta, bu kuramın en önemli tarafının "bazı şeylerin göreli olmaması" noktasını vurgulamaktadır. Örneğin, ışığın hızı mutlaktır ve burada bir görelilikten bahsetmek mümkün değildir. Yollanan bir ışık demeti duran bir gözlemciyi ve hareketli bir gözlemciyi geçtiğinde, ikisi için de aynı şeyi ifade edecek ve her iki gözlemci de aynı hızı ölçecektir (Stewart, 2015: s.234)[6]. Bu doğrultuda Kocabaş, bir ifadenin ya da hükmün mutlak surette doğru olabilmesi için gerçekliği ifade etmesi gerektiğini; bunun algılanmasının ise ancak kusursuz bir sistem dahilinde mümkün olabileceğini belirtirken (Kocabaş, 2017: s.20); Aristoteles, "olanaksız ama gerçeğe benzeyeni, olası ama inandırıcı olmayana" tercih etmek gerektiğini, konuların akıldışı parçalardan oluşmamasını ve akla aykırı unsurların yer almaması noktasında özenli davranmak ve çaba göstermek gerektiğini belirterek gerçekliğin tanımlanmasında önem atfeden değerlere değinmektedir (Aristoteles, 2016: s.75).

Diğer yandan "gerçeklik" ve "gerçekçilik" terimlerinin de farklı anlamlarından bahsetmek mümkündür. Gerçeklik[7] (reality), gerçek olan her şeye gönderimde bulunmakta; gerçekçilik ise (realism) gerçekle ilgili bakış açısını oluşturan felsefi doktrini ve buna yönelik sanatsal bir akımı ifade etmektedir (Otan, 2013: s.6). Üzerine bunca tanımlama yapılan ve birbiriyle ilişkili görülen bu kavramların ayrımına değinilen bu konu, ilk dönem filozoflarından Platon ve Aristo'nun da üzerine düşündüğü konulardan biri olmuştur. Onlara göre "gerçekçilik" idealizm ile örtüşmekte; bu, kusursuz ideal biçimdeki gerçekliği nitelemekte ve güzelin amacı olmaktadır. Antik Yunanlılara göre gerçekçilik "kusursuzluğun" ifadesidir. Platon da Aristo da sanatı bir taklit biçimi olarak görme noktasında uzlaşmakta fakat ona

arasındaki tüm mesafenin her noktasında durmaktadır. Burada bizde hareket algısı oluşturan duyu yanılmasıdır. Zenon'un bu söylemi bugün tartışılsa da özellikle sinemayı teknik açıdan doğru yorumlamaktadır. Sinemada hareket olarak algıladığımız şeyi, bir film şeridi olarak baktığımızda durağan resimlerle karşılaşırız. Diğer açıdan çok hızlı hareket eden bir tekerleğin duruyormuş algısı yaratması ya da hızlı dönen bir renk çemberinin bir müddet sonra durağan bir beyaz görünümünde olması durağan ve hareket arasındaki ilişkiyi gerçeklik ve yanılsama açısından sorgulatmaktadır (Taftalı, 2015: s.173).

[7] Gerçeklik, bilenden ve bilinçten bağımsız halde var olana ilişkin bir niteliği ifade etmektedir. Böylece onun bilgi felsefesinin (epistemoloji) değil, varlık felsefesinin (ontoloji) konusu olduğunu söylemek mümkündür (Alpay, 2019: s.27).

atfedilen değer konusunda ayrışmaktadırlar. Platon sanatı ideal toplumdan uzaklaştırırken, Aristo sanata değer verilmesine yönelik öngörülerde bulunmaktadır (Barrett, 2015: s.46). Diğer yandan Aristo, kurduğu mantık sisteminin merkezi olarak savları ele almakta ve bunları *Organon* çerçevesinde beş farklı kitap kaleme alarak açıklamaktadır. Bunlar tanıtlamayı ele alan *II. Analitikler*, diyalektiği ele alan *Topikler,* hitabeti ele alan *Retorik*, şiiri ele alan *Poetika* ve safsataları ele alan *Sofistik Çürütmeler*'dir. Böylece Aristoteles'in, gerçeklik hakkında bize bilgi sağlayan beş farklı zihin yöntemi ortaya koyduğunu söylemek mümkündür (Alpay, 2019: s.91). Tüm bunlarla birlikte Newton, evrenin yasalarının çok çeşitli ve gizemli olduğunu söylemektedir. "Dünya yaptıklarım konusunda ne düşünür bilemem ama kendi açımdan söylemem gerekirse, ben hala kumsalda oynarken arada bir sıra dışı düz bir çakıl taşı ya da deniz kabuğu bulan ancak önünde tümüyle keşfedilmemiş bir gerçeklik okyanusu uzanan küçük bir çocuğum." diyerek gerçekliğin sisli ve uzun yoluna gönderme yapmaktadır (Greene, 2013: s.387).

Gerçekliğin açıklanmasında, yorumlanmasında oldukça etkili olan ve bu kavramlardan beslenen sanat da süreç içerisinde değişmekte, dönüşmekte, farklı yorumlar kazanarak yeniden biçimlenmektedir.[8] Bu nedenle süreci doğru analiz etmek önemlidir. Tarihin zamanları arasında gezinirken bir görecilikten bahsetmek mümkündür. Ancak bu durum, tarihin derinliklerinde "keyfe bağlı" olarak gezinmek demek değildir. Bu noktada "parça-gerçek" ilişkisini kavramak mühimdir çünkü bu durum genel bir gerçekliğe yol açabilmektedir. Parça-gerçek yine de bütünüyle gerçeği aktaramayacağından, diğer gerçeklere de yer verecek ya da onların içinde yok olacaktır (Eyüboğlu ve İpşiroğlu, 2013: s.28). Gerçekliğin bu zemininde aynı konu, farklı biçimlerde algılanabilmekte "parça gerçekler" farklı "genel gerçekler"e sebebiyet verebilmektedir. Wollen, bu noktada "yoksulluk" konusu ile ilgili bir örnek vermekte

[8] Burada Avrupa sanatını örneklendirmek, süreç içerisinde yaşadığı karmaşayı ve bunun gerçekliğe olan etkilerini açıklamak mümkündür. Çünkü Avrupa sanatı Rönesans'tan itibaren kendiyle bir savaşım içindedir. Belli bir amaç çerçevesinde birleşse de Avrupa'da her yeni sanat akımı bir öncekine karşı çıkarak gelişmiştir. Buna neden olarak da gerçekliğin iki ayrı yüzünün olması ve kendini objektif(dışına) ve sübjektif (içine) olarak iki tarzda göstermesidir. Gerçeğin dışarıda arandığı eğilim, daha çok kendisini biçimde, kuralda, akılda ve tasvirde göstermektedir. Öteki eğilim ise, biçimleri dağıtmakta, bozmakta ve mantık kalıplarını kırmaktadır. Yine de bu iki yönelim he ne kadar birbirinin karşısında gibi durup kendini ortaya koysa da çoğu kez birbirini tamamlamakta ve gerçeğin sınırlarını genişletmektedirler (Eyüboğlu ve İpşiroğlu, 2013: s.200).

ve bunun oluş, algılanış şeklinin birbirinden farklı yorumlarına değinmektedir. Ona göre, yoksulluk gerçeğini yaşamış insanlar bu gerçeği farklı nedenlere bağlayabilmektedir. Bu kimine göre "kötü talih" iken kimine göre de "doğal kıtlık" anlamına gelmektedir. Ya da bunu "kapitalizm" sisteminin birer yansıması olarak yorumlayan olabileceği gibi durumu uhrevi bir boyut ekleyip "Tanrı'nın isteği" şeklinde de açıklamak mümkündür. Aynı şey bir güneş ışığı için de geçerli olabilmektedir. Herkes güneş ışığını bilmekte, tanımakta ancak çok az kişi onunla ilgili bilimsel veriler hakkında bilgi sahibi olmaktadır. Bu sebeple Wollen gerçekçiliğin Romantizm'den çıktığını söylemekte ve Romantizm'de var olan bilimsele olan ilgi ve güvenin eksikliğinin gerçeklik için de var olduğunu belirtmektedir (Wollen, 2008: s.148).

Gerçeklik tarihsel süreçte türlü tanımlamalar ile anlaşılmaya çalışılmış ve onun değişken yapısı bu tanımlamaları farklılaştırmıştır. Gerçekliğin bu yapısı onu bilimsel olarak ele almamızı sağlayabileceği gibi toplumun yapısının öngördüğü değişimlere göre de farklı diğer tanımlamalarla açıklama ihtiyacı yaratmıştır. Bu noktada gerçeklik toplumsal ve o toplumun bir üyesi olan birey ile de anlam kazanmaktadır. Toplum bir gerçeklik inşa ettiği gibi bireyin de gerek o toplumdan etkilendiği gerçeklik algısı, gerekse toplumdaki her bireyin farklı özelliklerde olması sebebiyle ayrışmaktadır. Bu nedenle gerçekliğin toplumsal ve bireysel görünümlerini açıklamak anlamlı olacaktır.

1.1.1. Toplumsal ve Bireysel Gerçeklik

Toplumun kendi normları, ideolojik yapısı ve bu ideolojik yapıyı kontrol edenler, ait olunan kültüre yönelik bazı kalıplar, anlayışlar ve gerçekler üretmektedir. Kişiler ait olduğu toplumda neredeyse her konuda bir gerçeklik, hakikat arayışında olmaktadır. Bu arayışta mevcut ideolojik yapı bunu şekillendirmekte, bu şekil, kişinin algısal yapısına göre zihinsel süreçlerinden geçmekte ve bir tanıma ulaşmaktadır. Bireyin kendi gerçekliğinin-hakikatinin oluşumunda toplumun kendine özgü yapısı ve bu yapıya yönelik bilgi mutlak surette önemlidir.

Toplumbilim açısından bakıldığı zaman insan ve toplum ilişkisi önem kazanmakta çünkü insan o toplumda bilgi sahibi olmaktadır (Derman, 2010: s.16). Böylece kişi topluma etki eden bir varlık niteliği gösterdiği gibi toplumun da yarattığı

bir birey özellikleri sergilemektedir. Toplum, kişilere bir kimlik ve dolayısıyla bir gerçeklik yaratmaktadır. Bir birey, ait olduğu toplumun, coğrafyanın, kültürün etkisinde varlık kazanırken, aynı zamanda o toplumun da yansıtıcısı konumundadır. Gerçeklik bu ikilikte hareket eden ve koşullardan etkilenerek türlü biçimlerde varlığını sürdüren bir kavram olabilmektedir. Verili gerçeklikler ile bir "kişi" olan birey, verili gerçeklikler çerçevesinde "kendi gerçekliği" yanılgısı ile de karşılaşabilmektedir. Doğumundan itibaren özümsediği ve içselleştirdiği bilgileri "zaten o şekilde olduğu" şekliyle düşünebilmekte; dahası bunun sorgulanabilir bir durum olduğu kanısına bile varamamaktadır. Aristoteles, toplumun söylem ve tartışılmaz kabul edilen gerçekliğine yönelik bu normları şu şekilde açıklamaktadır:

> "Kimi şeylerin gerçeğe uymadığı biçimindeki eleştiriyi de, onların olmaları gerektiği gibi olduklarını söyleyerek yanıtlayabiliriz; insanları oldukları gibi betimleyen Euripides'in tersine, olmaları gerektiği gibi betimlediğini söyleyen Sophokles'in yaptığı gibi. Bu iki yanıt da yeterli olmuyorsa "söylenenler böyle" diyebiliriz; tıpkı tanrılardan söz ederken yapıldığı gibi. Çünkü böyle konuştuğumuzda, ne gerçekten ne de gerçeğin iyileştirilmiş biçiminden söz etmiş oluruz: Böyledir, çünkü Xenophanes'in dediği gibi: Bir kez böyle denmiştir." (Aristoteles, 2016: s.78).

Toplum tarihsel süreçte daima özne-grup ve kurumlar arasında gerçeklikler inşa etmenin mücadelesini vermektedir. Böylece çepeçevre sarılan gerçeklik, bireyler tarafından "hakiki" olarak algılanıp, kabul gördüğünde kısaca "toplumsal alanda hakikate ulaşıldığı kanısının hâkim olmasıyla" gerçeklik arayışı da sona ermektedir. Buna Antik Yunan'dan bir örnek vermek mümkündür. O dönemde yönetim hakkının Tanrılar tarafından asillere verildiği inancı mevcuttur. Bu gerçeklik, üretilen bir gerçekliktir; ancak toplumun bunu kabul ederek, "hakiki ve doğru" olarak nitelendirmesi ile mevcut gerçeklik varlığını bir süre sürdürecek ve yeni gerçekliklerin varlığını öteleyecektir (Ulutaş, 2017: s.14). Çünkü bir bilginin verili olması fark etmeksizin toplumda kabul görmesi onu aynı zamanda "hakiki" olana da yönlendirmesi demektir. Hakikate erişildiğinin düşünülmesi ise toplumda belli bir kalıp oluşturmakta ve bireyleri bu kalıbın içine alarak uzlaşı sağlamaktadır. Birey, verili gerçekliğin hakikati ile mevcut sistemin önemli bir parçası haline dönüşmektedir.

Esasında gerçeklik insanın varoluşu ile birlikte süregelmiştir. Dış dünya gözlemlendiğinde insan için temel gerçeklik doğa olmuş ve insan kendi çevresindeki bu gerçekliği taklit ederek kendi varlığını ortaya koymak istemiştir. Bu durum, onu aynı zamanda doğaya karşı üstünlük kurma mücadelesine kadar götürmektedir. İnsan daima bir nesnenin özdeşliğine öykünmüştür. Dış dünyada gördüğü ve algıladığı şeyleri mağara duvarına resmetmesiyle varlığını resim ile ifade etmektedir. İlkel toplumlarda dahi varolan bu süreç uygarlık tarihi ilerledikçe de kendisini sürdürmüş ve sanat bu noktada önemli bir belirleyen olmuştur. Sanatçılar ise bu süreçte gerçekliğin peşinden koşan ve onu keşfetmeye çalışan kişiler arasında görülmüştür. Böylece sanatta da bilimde de gerçekliğin nasıl algılandığı (ve buna yönelik gerçekleşen üretim) daima değişimin odağında yer almıştır (Gök, 2017: s.113). Tarihsel süreçte insan yaşamını şekillendiren, biçimlendiren ve değişip dönüştüren birbirinden farklı belirleyicilerin olduğu bilinmektedir. Öyle ki, Modernite öncesi dönemde iyi, kötü, doğru, yanlış gibi saptamalarda gelenek, kültür ve din temel belirleyenlerdendir. Buna karşın sanayi devrimi sonrası üretimin makineleşmesi ve şehirleşmeyle birlikte toplumun yapısında ciddi değişimler gözlenmektedir. Bu değişim de devamında gerçekliğin, toplum, birey bazında etkilediği gibi toplumsal tabakalaşma ve gündelik ilişkiler gibi çoğu şeyi de etkisi altına almıştır. Günümüzde ise daha farklı bir sürece geçilmekte ve bu kez teknolojik gelişmeler göze çarpmaktadır. 1980 sonrasında iletişim ve enformasyonda yaşanan hızlı gelişmeler yaşamı, ilişkileri, iletişim ve algılama biçimlerini yani "gündelik hayatın seyrini" direkt olarak etkisi altına almaktadır (Köse, 2015: s.58). Toplum kendini, inşa ettikleri, bu inşaya etki eden süreçleri ve bireylerin katılımları ile gerçekliğin tanımlanması noktasında türlü değişkenlerin içinde bulmaktadır. Gerçeklik, bir yerde gizlenen ya da tam olarak kimliğini yansıtmadan farklı biçimlere bürünerek karşımıza çıkan bir varlık gibidir. Bu sebeple türlü şekillerde yorumlanabilmekte, algılanabilmekte ve farklılaşabilmektedir.

Platon'un "yeraltı mağarasında" önceden sadece gelip geçen gölgeleri gören tutsaklar sonrasında affedilerek serbest bırakılmaktadır. Onlara hakiki gerçekliğe yönelik nesneler gösterilmekte ve tüm bunlar güçlü bir ışık kaynağı gibi onların gözlerini kamaştırmaktadır. Ardından onlarla yüzleşmeye ve onları benimsemeye alışmaktadırlar. Platon öyküyü anlatırken yalnızca mecazi anlam kurmamaktadır.

Gerçekliği direkt olarak görü yoluyla anlamak, anımsama öğretisinde net bir biçimde kabul görmektedir (Arnheim, 2015: s.21). Platon, bu konudaki görüşlerini "loş bir mağara duvarına yansıyan gölgeleri seyreden atalar"a benzetmektedir. Ona göre izlenenler esasında erişelemeyen çok daha zengin bir gerçekliğin soluk izleri olmaktadır. Bugün bakıldığında Platon'un mağarasının, bir metafordan çok daha fazlası olduğu anlaşılmaktadır. Onun bu önermesini tersine çevirmek gerekirse, gerçeklik bütünüyle uzakta bir yerde meydana geliyorsa eğer, bize ulaşan ve bizim bildiğimiz, üç uzaysal boyutta gördüğümüz her şey esasında bir yansımadır. Uzakta meydana gelen gerçekliğin yansıması. Bu noktada gerçeklik bir hologram[9] olabilir düşüncesi gelişebilmektedir (Greene, 2013: s.299). Kuşkucular da doğrunun birden fazla olduğunu düşünmektedir. Temeli olmayan her bilgi onlar için şüphe uyandıracak bilgiyi ifade etmektedir. Descartes'in şüphe duymadığı tek şey ise kendi varlığıdır. O, bir cinin kötü niyeti sebebiyle kesin gibi görünen yanlış inançlarla onu kandırmış olabileceğine ya da her şeyin bir rüyadan ibaret olduğu düşüncesine de şüphe ile yaklaşmaktadır (Pösteki, 2020: s.3). Gerçekliğin ne olduğu ve aslında ne sanıldığı ile ilgili mağara metaforuna giden Platon, buradaki gölgelerin kişilere nasıl gerçek göründüğünü bazı sorularla açıklamaktadır. "Bu durumdaki insanlar kendilerini ve yanlarındakileri nasıl görürler. Ancak arkalarındaki ateşin aydınlığıyla mağarada karşılarına vuran gölgeleri görebilirler, değil mi? (…) Şimdi bu adamlar aralarında konuşacak olurlarsa, gölgelere verdikleri adlarla gerçek nesneleri anlattıklarını sanırlar, değil mi? Bu zindanın içinde bir de yankı düşün. Geçenlerden biri her konuştukça, mahpuslar bu sesi karşılarındaki gölgenin sesi sanmazlar mı?" (Platon, 2017: 232) gibi sorular esasında aslında bir yanılsamadan ibaret olan bazı gerçekliklerin kendilerini nasıl güçlü bir biçimde ortaya koyduğunun önemli göstergeleridir.

[9] Hologram öncelikli olarak, bir nesneyi orada bulunmadığı halde, oradaymış gibi gösteren bir illüzyon meydana getirmektedir. Bu sebeple onun mekânda yer kapladığına inanılsa da elinizi içinden geçirmek istediğinizde esasında orada olmadığı anlaşılmaktadır. Hologram bu yönüyle sanaldır ve bir yerde bulunmadığı halde oradaymış gibi görünen bir imgedir. Uzayda kapladığı alan aynada yansımamızı gördüğümüz üç boyutlu görüntümüz kadardır (Talbot, 2017: s.49). Pribram, holografik beyin modelinden yola çıkarak, nesnel olarak algıladığımız gerçekliğe –kahve fincanları, dağ manzaraları, karaağaçlar ve masa lambaları dünyasının- bir soru işareti koymuş ve gerçekliğin belki de var olmadığını ya da inandığımız biçimde var olmadığı noktasına eğilmiştir. Bu doğrultuda mistiklerin yıllarca sorguladığı gibi, gerçeklik yalnızca bir hayal miydi? Bir yerlerde oluşan, var olan gerçeklik yalnızca duyumlara ulaşıldığında bildiğimiz, tanıdığımız bir dünyaya dönüşen "frekanslar ülkesi" miydi? soruları akla gelmektedir (Talbot, 2017: s.58).

İnsanın varoluşu ile birlikte başlayan değişim ve değişime yönelik oluşan gerçeklik, gerçekliğin toplumsal olarak tanımını, varlığını ve bireyler üzerindeki etkisini de tartışılır hale getirmektedir. Gerçeklik algısında öncelikle dış dünyayı anlamaya çalışmakla işe başlayan insan, bu algılarını gündelik yaşamın gerçekliğine de dönüştürmekte ve yaşanan her yeni gelişme aynı zamanda yeni bir gerçekliğin de yapılanması anlamına gelmektedir. "Gerçek" her dönemin kendi koşullarında farklılık göstererek tanımlanmasına rağmen, her dönem yine mutlak kabul edilmiş ve kabul edişteki bu karar gerçekliği zor sarsılır hale getirmiştir. Mevcut gerçekliği değiştirmek ve bunun bireyler üzerindeki kabulünü gerçekleştirmek kolay bir iş olmamaktadır. Değişim ve bunun kabulü ciddi dönüşümlerin sonucunda meydana gelmektedir. Bu sayede toplumda kabul görmekte ve bireylerin "hakikatine" dönüşebilmektedir. Bu hakikatler ancak yerine yenilerinin konulabileceği başka hakikatler ile değişebilmektedir. Toplumun gerçekliği bireyi de doğrudan içine alan ve ona sınırlarını, kim ve ne olduğunu öğreten büyük bir etken olduğundan burada bireylere verdiği şeyler de önemli olmaktadır. Toplum bireyi her ne kadar bir kavanozun içine alsa da bireyin kendi gerçekliği de o toplumun bir gerçeği ve belirleyeni olabilmektedir. Bu da bireysel gerçeklik olgusu üzerine de düşünmek gerektiğini göstermektedir.

Kişinin gerçekliğe yönelik tanımı, ait olduğu toplumun özellikleri ile şekillenmektedir. Bu durum, kültürel özelliklerin farklılıkları ile şekillenebildiği gibi kültüre etki eden coğrafi özelliklere göre de bir biçime girmektedir. Tibetli bir rahibin gerçeklik tanımı ile Amerikalı bir iş adamının aynı kavrama yüklediği anlam farklı olacaktır. Bireyin gerçeklik algısı toplumsal koşullar ile belirlendiği gibi o toplumu oluşturan bireyler tarafından da biçimlenmektedir. Bu noktada karşılıklı bir etkileşim söz konusudur. Hatta bireyin belirlediği gerçeklik algısı, yine aynı toplumun birbirinden ayrı bireyleri tarafından da farklılık taşıyabilmektedir. Bu farklılıkta bireyin toplum içindeki konumu etkili bir öğedir (Derman, 2010: s.19). Böylece gerçekliği kişilerin kendi yaşam deneyimleri etrafında biçimlenen olasılıklar olarak da tanımlamak mümkündür (Yurdigül, s.14). Bireyin ait olduğu toplum, o toplumun özellikleri, bireyin konumu ve daha bireye etki eden pek çok şey gerçekliğin bir noktada buharlı yapısını kişilere göre farklı biçimlerde dağıtmaktadır. Toplumun

gerçekliğe etki eden unsurları, bireyin anlama ve algılama[10] şekilleri ile bir biçim kazanmaktadır. Bu da gerçekliği toplumsal olarak farklılaştığı gibi toplumun bireyleri arasında da farklılaştırmaktadır.

Gerçekliğe yönelik asıl sorun toplumun sunduğu gerçekliğin bir kurgu olabilme potansiyelindedir. Gündelik hayatta üretilen gerçekliğin çoğu kez öznel oluşu ve nesnelliğine erişmenin zor oluşu bu güç durumu meydana getirmektedir. Böylece, nesnelliği kesin bir şekilde ortaya konulamayan gerçeklik gündelik hayatın bir parçası olmakta ve bir hakikate dönüşmektedir (Ulutaş, 2017: s.43). Oysaki gerçek, somut olandır. İnsan bu kavramı kendisini çevrelemiş maddi dünyada bu şekilde tanımlamaktadır. İnsanın bir şeye yönelik varlığın kabulünde; öncelikli olarak kendisinde uyandırdığı duygu önem taşımaktadır. Bu duygu, beyine iletilmekte, işlenmekte ve bunun sonucunda kişi, karşısındaki şeyi gerçek olarak kabul etmektedir. Bu noktada gerçekliğe yönelik şöyle bir soru sormak mümkündür: Gerçeklik insan beyninin elektrik sinyallerini algılayıp işlemesi ise diğer bir deyişle insan beyni tarafından algılananlar yalnızca birer elektrik sinyaliyse o halde var olduğu düşünülen bu dünyanın gerçek olduğunu ya da gerçekten var olduğunu kim iddia edebilir? Hissettiği ve algıladığını gerçek sanan birey, algıladığı bu dünyanın gerçek olmadığını nasıl söyleyebilir? (Öngen, 2017: s.2). Böylece gerçekliğin öznel tanımı ve sürecinde yeniden bir paradoks ile karşılaşılmaktadır. Bireysel gerçekliğin yapısı en az toplumsal gerçekliğe etki eden dinamikler kadar karmaşıktır. Çünkü gerek toplumun kişiye verdiği, kişinin doğumundan itibaren ait olduğu toplumdaki doğru ve yanlışlara yönelik geliştirdiği gerçeklik biçimleri, gerekse bu gerçekliğe etki eden bireysel özellikler kavramın net bir tanımını zorlaştırarak birbirinden farklı biçimlerle düşünmeyi ve açıklamayı gerektirmektedir. Gerçekliğin bakış açılarına göre oluşturduğu kurgusal sürecinde kabul edilenler, bir hakikat yaratmaktadır. Bu hakikat bireysel farklılıklardan etkilenerek aynı şekilde değişken ve yine birbirinden farklı doğruları da meydana getirmektedir (Ulutaş, 2017: s.73). Tüm bu farklılık ve değişkenleri Paul Cezanne, "Gördüğümüz, algıladığımız her şey dağınıktır, akıp

[10] Algılama, algıyı ve devamında bunun yorumunu getirmektedir. Duyu organları aracılığıyla bilince ulaşan bilgiler bilinç tarafından birer ipucu olarak algılanmakta ve bir yorumlama sürecine girmektedir. Ardından onları sınıflamakta ve düzenlemektedir. Böylece birey, algıları aracılığıyla kendisine gerçekliğin bir yeniden sunumunu meydana getirmektedir (Derman, 2010: s.28). Algı gözlerin dış dünyadaki kayıtlarının ötesindedir. Yalıtılmamıştır ve geçmişin ürünleriyle birlikte saklanmaktadır. Geçmişle birlikte oluşan şimdiye ait deneyimler geleceği de koşullandırmaktadır (Arnheim, 2015: s.98).

geçicidir. Doğa hep aynıdır. Ama onun görünen görünüşü daima değişir." şeklinde açıklamaktadır (Ersoy, 2016: s.52).[11]

Kişinin gerçeklik tanımına etki eden unsurlardan biri de bilgidir. Belli bir bilgi eksikliği söz konusu olduğunda o konuya yönelik "gerçeklik" biçimi de farklı algılarla şekillenmektedir. Eksik bilgi tamamlandığında ya da mevcut duruma bir bilgi eklendiğinde bu kez gerçek kabul edilen durumların şekli de değişmektedir. Zizek, bunu bir kedi örneği ile açıklamaktadır. İleride bir uçurum olduğundan habersiz olan kedi, fareyi kovalamaktadır. Uçurum noktasında kedi ayaklarının altındaki boş zemini fark etmediği sürece fareyi kovalamaya devam etmekte ve düşmemektedir. Ancak bir süre sonra aşağıya bakarak havada adeta asılı kaldığını fark ettiğindeyse bu kez düşmesi kaçınılmazdır. Bu örneği Zizek, "sanki gerçek uyması gereken yasaları bir anlığına unutmuş gibidir." cümlesi ile açıklamaktadır. Kedi, zannettiği gerçeğin dışına çıkıp farklı bir gerçekle yüzleştiğinde mevcut yasaları hatırlamakta ve ona göre davranmaktadır (Zizek, 2016: s.67). Bilgi, bu yönüyle inanılan gerçekliği şekillendirmekte ve belli bir yaptırım boyutuna taşımaktadır. Böylece gerçek ve gerçek addedilen şeylerin insan algısı ve inanç biçimiyle doğrudan ilişkili olduğu yargısına ulaşılabilmektedir. Çağımızın hızla değişen ve dönüşen yapısında gerçeklik de dönemsel unsurlardan etkilenmekte ve gerçek olarak adlandırılan her şey yeni bilgi ve inançlar doğrultusunda bir kez daha tanımlanmaktadır. Var olan şeyler bir yanıyla mevcut gerçekliğini koruyarak geleceğe aktarım sağlamak istemekte ancak günümüzün hızla değişen varlığına da uyum sağlaması noktasında "gereken" yapılmaktadır. Bu da mevcut eski gerçekliği yenisi ile tekrar inşa etmekte ve karşımıza bir sentez gerçeklikle çıkmaktadır. Böylece gerçekliğe yönelik görüşler çoğunlukla bir değişim içermektedir.

Toplumun siyasal ve sosyal koşullara göre oluşturduğu, dönemsel olarak değiştiği gerçeklik kavramı günümüzde teknolojinin çevremizi saran etkileriyle

[11] Bu noktada kişinin bir görsel algısı olarak "ev" örneği verilebilmektedir. "Ev" kişinin algısına girdiğinde ancak belli noktaları ile gündeme gelmektedir. Bunun kişi tarafından algılanışı onu belli bir açıdan görmesi söz gelimi "parmak kadar küçük ancak uzaktaki bir nesne" şeklinde yorumlamasına neden olurken söz konusu algıya eşlik eden "nesnel boyutlar", onun belli bir hacim ve büyüklükte bir yapı olduğunu bildirmektedir. Aynı konu dahilinde bile, "öznel" ve "nesnel" algının çelişmesi de yine gerçeklik içinde yer alan farklılıklardır. Böylece, gerçekliğin "bireysel algıya bağlı fakat onun bir mahkûmu olmadığı" söylenebilmektedir (Derman, 2010: s.15).

yeniden biçimlenmektedir. Teknolojik gerçeklik bizim algısal süreçlerimize etki etmekte ve bu durum yeni kavram ve tanımları meydana getirmektedir. Kişi, böyle bir toplumda teknolojinin sunduğu verilerle kendisini tanımlamakta, kendi gerçekliğine ulaştığını düşünmektedir. Köse, bu durumda sosyal ağların etkisine değinmekte ve bu vasıtayla sunulan "kişi olma" biçimlerinin yaşadığımız dünyanın sınırlarını ortadan kaldırarak, yeni kimlik, imaj ve gerçeklikleri kurgulamaya olanak verdiğini söylemektedir (Köse, 2015: s.61). Çağımızın hız anlayışında teknoloji de her yeni bir gün yeni bir ürün ile varlığını devam ettirmektedir. Her yenilik de bu doğrultuda "kişi olma" tanımlarını değiştirerek gerçekliği de aynı hızda değişebilir kılmaktadır. Sosyal ağlar kişisel gerçekliği farklı mecralara taşımakta, her mecra kendi kişisel gerçekliğini oluşturmaktadır. Bu kez gerçek hayat ile sanal hayat ayrımına gidilerek gerçek hayatın sanallığı, sanal hayatın gerçekliği sorgulanmaktadır. Bu değişimler hakiki olarak kabul görmüş kavramları derinden sarsabilecek etkiler yaratmaktadır. Sosyal ağlarla kendi kişisel kimliğine yine istediği doğrultuda şekil verebilen insan yarattığı ya da zaten öyle olduğunu varsaydığı dijital kimlikleriyle kişilerin gözetimine sunmaktadır. Sunduğu ve kabul ettiği "gerçek" kimliği kişilerin onayıyla kabul görmekte ya da reddedilmektedir. Dijital kimlik kabul gördüğü oranda gerçeklik taşımaktadır. Bunun kabulüne yönelik bir sarsıntı yaşandığında ise sanal kimlik ile gerçek kimlik arasında bir çatışma başlamaktadır. Ve gerçeklik bir kez daha tanımların ve mecraların farklılıkları arasında gidip gelmektedir. Sınırları hem çizen hem de genişleten bu yeni mecra toplumsal gerçekliğin sanal yeni biçimidir. Bireyin gerçek kimliği ile sanal kimliğinin gerçekliği sorgulandığı bu evrende aynı şekilde toplumun da sanal temsillerini sorgulamak mümkündür.

Bu noktada gerçekliğin zannedilenden çok daha fazlası ve algılarımızı zorlayacak düzeyde olduğunu da söylemek mümkündür. Evrenin bilinmeyenleri her araştırma sonucunda yeni olasılıkları eskinin üzerine eklemlerken diğer taraftan da yeni bilinmeyenler meydana getirmektedir. Gerçeklik, yansıma olarak kabul edilen şeylerden, hologram evrenlere değin, eskinin bugüne taşınmasından, eskiyi özel kılan an ve anılara kadar çoğu unsuru kapsamaktadır. An'lar geçmiş şimdi ve geleceği şekillendirerek "gerçeği" zamansal çizgide sonsuz olasılıklar ile sarmaktadır. Gerçeklik zamanın buharlı çizgisinde anımsama öğelerini de yanına alarak eski-yeni karşıtlığı ile yeniden biçimlenmektedir. Bu sebeple gerçekliğin farklı mecralarda nasıl

kendini gösterdiği, gerçek kabul edilenlerin ne şekilde biçim kazandığı ve hangi platformlarda meydana geldiğine yönelik tartışmak olasıdır. Gerçeklik bir noktada üretilen bir şey olabilmekte ve bu üretim her yeni araçta başka biçimiyle varlık göstermektedir.

1.2. GERÇEKLİK ÜRETİMİ

Sorgulanması en olağan ancak tanımlanması en zor kavramlardan biri olan gerçeklik her disiplinde farklı biçimlerde yer almaktadır. Onu tek bir anlam ile karşılamak ve o biçimde algılamak oldukça zordur. Çünkü gerçeklik var oluşun temellerine değin giden, bu noktada pek çok nesnel ve öznel yorumlara sebebiyet veren ve hatta belli noktalarda inançlar ile de bir forma dönüşen kavramdır.

Gerçekliğin bu zor yapısı onu farklı biçimlerde yeniden var edebilmektedir. Bu da onu değişen, dönüşen ve üretilebilen bir alan haline getirmektedir. Bilimin nesnel olarak ortaya koymaya çalıştığı gerçeklikler dahi zamanla belli başlı dönüşümlere uğrarken, toplumsal ve bireysel düzeyde gerçekleştirilen algılar ise çok daha karmaşıktır. Bu noktada bilim, sanat ve teknoloji gibi yaşamın önemli alanları gerçekliği farklı ve yeni biçimleriyle birden fazla inşa etmektedir. Her bir alan yeni bir tanım, her yeni tanım yeni bir anlam yaratmaktadır. Gerçeklik yeni algılar arasında farklı biçimlerde ve daima değişen formu ile daima varlık göstermektedir.

Gerçekliğin anlamsal süreçleri ve ihtiyaç duyduğu yeni kavramları açıklamanın ardından, onun farklı alanlarda nasıl göründüğü, hangi biçimlerle şekillendiği, şu an hangi alanlarda ne tür gerçeklik tanımlarından bahsedildiği çalışmanın bundan sonraki bölümlerinde tartışılacaktır. Bu kavramı önce açıklamak, ardından üretildiği platformlarla tartışmak ve bu tezin de en temel kavramlarından olan sanal gerçekliğe nasıl gelindiğini açıklamak uygun olacaktır.

1.2.1. Gerçekliğin Estetik Görünümü: Sanat

Sanatın ortaya çıkışı, insanın var oluşuyla birlikte açıklanabilir. İnsanın yalnız oluşu, korkaklığı, doğaya karşı duyduğu hayranlık ve aynı zamanda temkinli olma isteği sanatın temellerini atmıştır. Yarı hayvansı yarı insan nitelikleri taşıyan Homo sapiens için önemli olan hayatta kalmaktır ve gereksinimlerini karşılamak, kendini korumak temel amacıdır. Bu noktada gösterdiği çaba, (hiçbir estetik kaygı taşımaksızın) sanatın ilk örneklerini ve temellerini atmıştır (Ersoy, 2016: s.30). Dikkatle bakılacak olursa, ilkel insanların putlarında ve totemlerinde, geçmiş uygarlıkların canavara benzer tanrılarında, ritüel sembollerde ve masklarda, insan zihninde yansıyan dünyaya ait gerçek kavramların ilk öğelerine kolayca rastlanabilmektedir (Suçkov, 2009: s.10). Bu nedenle esasında sanat, toplumun kültür, din, ekonomi ve politik yüklerinden sıyrılarak sanatçının bireysel bir ürünü olmamaktadır. Hatta sanat ilkel toplumlarda din ve büyüden etkilenerek oluşmuştur. Çünkü ilkel insan bir şeyin benzerini yaparak o şeye karşı güç kazanacağına inanmış ya da nesnenin hayaline ilişkin yapılacak kötülükten, aslının da zarar göreceği anlamını çıkarmışlardır. Böylece bu ve benzeri inanışlar sanatın da doğuşunu sağlamıştır (Ersoy, 2016: s.34).

Sanat, "bir akıl yürütme biçimi" dir. Algılama ve düşünme süreçleri ile mutlak bir biçimde iç içe geçmekte (Arnheim, 2015: s.11) ve "bir yaratma etkinliği olarak" kökeninde gerçeklik barındırmaktadır; ancak sanatçı, gerçeği bir ayna gibi birebir yansıtmak durumunda değildir. O, gerçeklerden yola çıkmaktadır fakat kendi algısında geliştirdiği şeyi, hayal gücü[12] ile biçimlendirmektedir (Atik, 2017: s.82). O, doğanın ve insan yaşamının en özlü yanlarını ele almaktadır. Bu noktada gerçekliğe boyun eğebilmekte fakat bu, sanatı, her zaman gerçekçi olma anlamına da taşımamaktadır (Suçkov, 2009: s.15). Tarihsel süreçte mağara duvarlarında resmedilen bir yaban sığırı çizimi ile Rönesans'ta çizilen aynı figür arasında aradan geçen onca zamana rağmen yalnızca boya ve çizim tekniğinde bir farklılıktan bahsedilebilmektedir. İnsanın

[12] Hayal gücünün taşıdığı soyut imgelemler kişinin zihninde ve duyularında belli bir biçim kazanarak somut bir veriye dönüşmektedir. Ancak bu etkinlik zannedilenden daha karmaşık bir süreçtir. Burnett bu durumu "hülyaya dalmak" olarak adlandırmakta ve film, TV, okuma, müzik gibi etkinlikleri aynı zamanda "şüpheyi askıya almak" olarak açıklamaktadır. Hülyaya dalma durumu özdeşleşmeyi ve buna paralel olarak da empatiyi oluşturmaktadır (Burnett, 2012: s.92).

varsayılan gerçeklik biçimi ile bunu yansıtma şekli arasında çok belirgin bir farklılık bulunmamaktadır. Demek ki "gerçeklik, gerçeklik olarak vardır" (Taftalı, 2017: s.15-16). Böylece sanatçı, sanat ile hakikat bağıntısında bir aracı olarak tanımlanabilmektedir (Değirmenci, 2016: s.146).

İnsanın sahip olduğu varlık koşullarından biri, anlatma ihtiyacıdır. Sanat, bu ihtiyaçtan doğmaktadır. Bu gereksinim sanatçıya eserini ortaya koyması için güç vermekte ve ona motivasyon sağlamaktadır (Atik, 2017: s.9). Bu, bir hikâye anlatma olarak da ifade edilebilmektedir. Hikâye anlatma zor süreçler yaşanılan dünyada güçlü durabilmek için geliştirilen en eski icatlardandır. Dil ve ateş kadar eskidir. Hikâyeler, hayata anlam veren önemli anlatılardır (Ünal, 2015: s.11). Çünkü sanat, öncelikli noktalar belirlemekte ve bunlar yaşamı ve insanı yeni bir açıdan görüp yorumlama biçimi sunmaktadır (Savaş, 2015: s.25). Her ne kadar sanat, kendine has dönemsel özellikler ve farklılıklar gösterse de sanatçının da taşıdığı bir özerklik söz konusudur. Bu nedenle "sanat bir dönemin anlatımıdır" cümlesi tamamen gerçeği kapsamamaktadır. Çünkü sanat aynı zamanda "kişiliğin de ortaya konuluşudur". Dönemsel özelliklerin yanı sıra sanatçının dönem ile kurduğu ilişki de etkilidir (Eyüboğlu ve İpşiroğlu, 2013: s.22). Sanat bir yanı ile "gerçek nesnelerin görüntüsü" iken, diğer yanı ile "bir anlam varlığıdır". İki ayrı varlıktan oluşmakta ancak tam bir birlik içinde hareket etmektedir. Tekil ve bireysellik ile başlayıp, buradan genel ve bütüne ulaşmaktadır (Ersoy, 2016: s.21). Sanat, eski çağlardan bugüne "insanlığın konuşmakta olduğu bir çeşit özel dildir" (Suçkov, 2009: s.12). Toplumdan ve bunun bireyde yansıdığı algıdan şekillenmektedir.[13]

Caudwell, sanatı "duygunun bilimi" olarak tanımlamakta bilimi "bilginin sanatı" olarak adlandırmaktadır. Bir şeyi ortaya koyabilmek için öncelikle bilmek; ne

[13] Bunu satranç oyunu ile örneklendirmek mümkündür. Bu oyunda her taşın hareketi "oyun durumu" ve "bu durum karşısında oyuncunun davranışı" olmak üzere iki ayrı güçle belirlenmektedir. Oyuncu daima yenmek durumunda olduğu bazı güçlüklerle karşı karşıyadır. Mevcut durum oyuncunun oyun karşısındaki tutumu ile cevaplandırılmayı beklemekte ve taşın yerinden oynatılması bu cevabın verilmesi anlamına gelmektedir. Fakat her hareket bir cevap olmakla kalmamakta, yeni bir durumun daha oluşmasını sağlamaktadır. Sanatçı ve dönemine ilişkin olarak da benzer bir süreçten bahsetmek mümkündür. Sanatçının içinde bulunduğu dönem, dönemin koşulları ve çevre etkisi cevap bekleyen durumlardır. Böylece sanatçı mevcut durumu sürdürmeye çalışabileceği gibi başka bir yöne çevirebilir, uzlaşım sağlayabilir ya da yıkıcı davranabilir. Sanatçının durum karşısındaki davranış seçimi pek çok şekilde olabilir (Eyüboğlu ve İpşiroğlu, 2013: s.23).

yapılacağını bilmek için de hissetmek gerekmektedir (Caudwell, 1988: s.303). Böylece sanatsal gerçeklikler bazen fiziksel gerçekliklerden bile daha etkili olabilmektedir. Bu etki, "beden üzerinden duygu vasıtasıyla" oluşturulmaktadır. Medya bu noktada etkili bir araçtır. Özellikle sinema gerek duygu üretimi gerekse fiziki dünyanın etkilerini aşma noktasında diğer sanat dallarından avantajlı bir biçimde ayrılmaktadır (Ulutaş, 2017: s.13). Esasında sanatta gerçeklik, şüphesiz yalnızca yapmacıklıklarla sağlanabilmektedir. Bu bir "seçme" sürecidir. Sinemanın da yaptığı şekliyle estetik en başta gerçeğin görüntüsünü oluşturma isteğiyle, zorunlu bir seçim süreci meydana getirmektedir. Zorunludur, çünkü sanat sadece seçimle varlık gösterebilmektedir (Bazin, 2011: s.205). Eisenstein, temelde bir sanat yapıtını "izleyicide duygusal etkilenimlere yol açan bir duygulanım yapısı" şeklinde açıklamaktadır. Mesele, maksimum etkiyi yaratabilmektir (Wollen, 2008: s.45). Bu noktada Andaç da aynı görüşü savunmakta ve sanatta gerçekliği "sahih bir bakışı, yalın bir söyleyişle dile getirmeyi" ve bu doğrultuda alımlayıcıda etki yaratmayı önceliğini belirtmektedir (Andaç, 2011: s.101). Sanatın ortaya koyduğu gerçeklik ve bunun etkileri bilimsel gerçekliklerin de zaman zaman önüne geçebilmekte, etki etmesi ve algılanması noktasında farklı bir konumda yer alabilmektedir. Çünkü sanatçı, çevresindeki durumun bilincindedir ve bu bilinci eserlerine yansıtmaktadır. Örneğin Picasso, Hiroşima yok edilmeden evvel Guernica[14] eserini ortaya çıkarmış, aynı şekilde Dostoyevski de eserlerinde bilinçaltı kavramına Freud'dan çok daha önce değinmiştir (Armes, 2011: s.190).

Öztürk, Schiller'in, "Gerçek bir sanat yalnızca geçici bir oyunu aktarmayı amaçlamaz. O, insanı yalnızca anlık bir özgürlük rüyasına sokmayı değil, onu gerçekten özgür yapmayı amaçlar" sözüne referans vererek, bu yolun Platon'a dek uzanacağını belirtmektedir (Öztürk, 2014: s.28). Platon ve Aristo sanatı yorumlama konusunda önemli isimlerdir. Her ikisi de "doğru sanat kuramının" gerçeklik olarak kabul edildiği bir yapıda doğmuştur. Her ikisi de gerçekçilik kuramını hakikat ve güzellik ile düşünmüş ve doğanın temsiline yönelik "taklit" kavramını şart olarak kabul etmişlerdir. Yalnız Aristo'nun Platon'dan ayrıldığı nokta sanat ile "dostane ilişki" kurması ve onun değerli olduğunu düşünmesi noktasıdır. O, Platon'un ideal

[14] İspanya iç savaşı sırasında Guernica şehrine yapılan bombalı saldırıyı ve bunun sonucunda insanların çektiği acıyı anlatan Picasso'nun ünlü tablosudur. Tablo, savaş ve savaş sonrası acıyı ifade etmesi açısından bu kavramların en etkili örneklerinden birini oluşturmaktadır.

formlar dünyasına duyduğu inancı kabul etmemektedir. Ona göre gerçeklik, hissedilen doğal dünyadan oluşmaktadır (Barrett, 2015: s.49). Aristo'ya göre düşünce, ruhun form kazanmış biçimidir. Düşüncenin bilinebilmesi, "onun ifade edilebilir bir 'forma' ya da ancak bir 'form' sayesinde ifadeye dönüşmesiyle" olanaklıdır (Taftalı, 2017: s.90). Aristo aynı zamanda sanatı "taklit etme" olarak açıklamakta ancak onun yalnızca doğayı taklit ettiğine inanmamaktadır. Ona göre sanat doğayı en iyi bileşimleriyle temsil etmekte ve evrensel arketipler oluşturarak ona dahil olmaktadır. Bu sebeple eserlerin estetik açıdan temellerinin dayandığı özgün kişi ya da nesnelerden daha iyi olduğunu söylemek mümkündür (Barrett, 2015: s.49). Bir sanat yapıtının ortaya çıkışı için ilk aşama taklit yöntemiyle doğa, insan ve nesnelere yönelik bilgi edinmektir. Ardından elde edilen izlenimler sezgiler ile somutlaştırılarak bir ifade biçimine dönüşmektedir. Son aşamadaysa ifade değerini artırmak amacıyla gerçeği ve biçimleri değiştirmek vardır. Bu değişim sanatçının yaratımına ve üslubuna etki eden unsurlarla sağlanmaktadır (Ersoy, 2016: s.135). Çocukluktan itibaren insan taklit etmeye meyillidir. Diğer hayvanlardan bu yeteneği ile ayrılmakta, ilk bilgilerini bu yöntemle edinmekte ve bundan keyif almaktadır (Aristoteles, 2016: s.24). Sanatçının konusunu "gerçek" belirlemektedir. O, gerçekçi renk ve oranlardan yararlanmaktadır. Çünkü gerçeğin dışında ona bütünüyle aykırı yapıtlar haz vermemekte, soğuk ve yapmacık olduğu algısı yaratmaktadır. Bu sebeple sanatta taklit, bir amaç olmamakla birlikte oldukça önemli bir araç olma özelliği taşımaktadır (Ersoy, 2016: s.133).[15]

Sanat, güzellik ve mükemmellik ile birlikte uyum ve düzen de yaratmaktadır. Görünmez veya erişilmez olan çoğu şeyi görünür kılmaktadır. Memnuniyeti ya da bunun tam aksini göstermektedir. Bunun içinde görsel bir düşünme söz konusudur (Arnheim, 2015: s.283). Bu da aynı zamanda "estetik" kavramına işaret etmekte ve her sanat bu unsuru içinde barındırmaktadır. Bu sayede kişiler belli bir haz'a ulaşmaktadır. Bu hazzı "estetik haz" olarak tanımlamak mümkündür. Çok sevilen bir şarkı dinlendiğinde, şiir okunduğunda, beğeniyle bakılan tabloda ya da defalarca okunan bir romanda kişi sıkıntılarını geride bırakmaktadır. Bu an varoluşun en iyi

[15] Bir sanat dalı olarak sinema diğer sanatlardan ayrılmakta ve özel bir alanda yer almaktadır. Bazin de sanatın evrimsel sürecinde sinemayı farklı bir noktada konumlandırmaktadır. Ona göre sinema uyarlama, alıntı ve taklit gibi yöntemlerle erken dönemin tiyatrosunda dahi rastlanmayan bir farklılık yaratmakta ve tüm bu yöntemler derece derece onu kendi özelliklerine ve kurallarına doğru taşıyacaktır (Bazin, 2011: s.66).

hissedildiği anlardan biridir (Atik, 2017: s.9). Buna göre "estetik haz" duygusunun duyu alandan doğduğunu ardından bu alanın ötesine geçtiğini ve "insan kişiliğinin bütünlüğüne" yöneldiğini söylemek mümkündür (Ersoy, 2016: s.11). Estetik esasında çok yönlü bir kavramdır. Ahlâk-etik, nesnenin doğası-ontoloji ve bilgi-hakikat konularına anlam aradığı için bilim, tarih ve epistemoloji gibi alanları nitelemektedir (Barrett, 2015: s.28).

Aristoteles, sanatı bir yansıma olarak da ifade etmekte ve "taklit" unsurunu bu noktada önemli gördüğü bilinmektedir. Bir portre yaratımı, taş üstünde canlandırma, şairin toplumla olan ilişkisi ve aktarımı esasında gerçeğe ulaşmanın yollarından biri olarak düşünülebilmektedir. Fakat bir sanatta tek amaç bu değildir. En az gerçeği aramak kadar önemli olan bir diğer unsur ise güzelliktir (Ersoy, 2016: s.133). Aristo'ya göre güzellik "boyutlarda ve düzende" yer almaktadır (Aristoteles, 2016: s.33). Kant ise güzellik kavramının nesnel olduğu görüşündedir. Kişi bir şeyi güzel olarak algıladığında başkalarının da onunla aynı biçimde düşünmesini beklemektedir. Ama bu beklenti her zaman mümkün olmamaktadır. Bu noktada Kant'a göre anlaşma olmalıdır; çünkü herkes aynı zihinsel özelliklere sahiptir ve birinin güzel olarak gördüğü şeyi diğerleri de kabul etmelidir (Barrett, 2015: s.190). Kant aynı zamanda doğa güzelliği ile sanat güzelliğini birbirinden ayırmakta ve doğanın bir sanat yapıtı olarak görüldüğünde güzel olduğunu söylemektedir. Bu durumu Oscar Wilde'ın "Thames'i sisli olarak gösterdiğim günden beri Thames üzerinde gerçekten sis vardır" deyişi ya da benzer şekilde Eugene Delacroix'in "Biz romantik olduktan sonra dağlar güzelleşti" sözleriyle de örneklendirmek mümkündür (Ersoy, 2016: s.52). Matematikçi Hermann Weyl de araştırmalarında gerçek ile güzeli birleştirmeye çalıştığını ve birini seçmek durumunda kaldığı zamanlarda güzeli seçtiğini belirterek kavrama önem atfetmektedir (Stewart, 2015: s.338). Böylece, gerçekliğin sanat görünümü kimi kez nesnel kimi kez de öznel olduğu gerekçeleriyle yorumlanmakta ve sanatta gerçeklik belli estetik formlar ile görünür kılınmaktadır.

1.2.2. Gerçekliğe Yaklaşmak: Fotoğraf

Gerçekliğin bir noktada şeffaf olmayan yapısında geliştirilen pek çok şey onu daha anlaşılır ve görünür kılmaya yönelik olmuştur. Teknoloji ve sanat bu noktada

ayrılmaz bir biçimde hareket etmekte ve birbirini desteklemektedir. Gerçekliğin tanımlanmasında önemli kıstaslardan biri de onu nesnel olarak elde etme isteğidir. Bu kavramın son derece öznel ve değişebilir yönü, gerçekliği tanımlamakta ve anlamakta kişileri nesnel tespitlere itmektedir. Çünkü bu sayede kavram somutluk kazanacak, aktarılan içerik daha net ve inandırıcı nitelik kazanacaktır. Gerçeği somutlaştırma ve en yalın haliyle ortaya koyma noktasında bir araç olarak fotoğrafın öne çıktığı görülmektedir. Çünkü bu aracın gerçekliği olduğu gibi, gözün gördüğü şekliyle aktardığı düşünülmüş ve gerçekliğe açılan kapıda önemli bir icat olduğu kanısına varılmıştır. Çünkü bu araç olanı, olduğu haliyle çekmekte ve müdahaleye daha az kapalı olduğu izlenimi yaratmaktadır. Oysaki fotoğraf gerçekliğe yaklaşmakta her ne kadar daha net ve somut bir olanak sunsa da onun da kendine özgü teknik ve özellikleri bazı noktalarda gerçeklikten uzaklaştırmaktadır. Çünkü fotoğrafı çeken de bir kişidir ve fotoğraf önce bir kişinin gözünün gördüğünün aktarımıdır. Kişi görmekte, gördüğünü bir kare içine almaktadır. Fotoğrafı çeken kişinin burada ne düşündüğü, neyi nasıl gördüğü ve gördüğünü hangi teknik özelliklerle aktardığı bu noktada önemli olmaktadır. Çünkü fotoğraf hem gerçekliğin somut hali, hem de somutun öznel görünümlerine de olanak tanıyan bir araçtır. Ersoy, bir sanat yapıtını "estetik obje" ile ilişkilendirmekte ve bu yüzden onda "realite" değil, "estetik bilgi" olduğunu söylemektedir. Bu bilgi ise doğrudan sezgiye dayanmaktadır. Sanatçı bir ağacı resmedeceği zaman ağacı görmesi ve onu bilgi objesi olarak kavramasını gerektirmektedir. Bu nedenle sanatçının resmettiği manzara ile doğadaki asıl gerçek başkadır. Doğadaki gerçektir. Resimdeki manzara ise yalnızca görünüşten ibarettir (Ersoy, 2016: s.18). Ancak fotoğrafla birlikte gerçeğin ayrımı, yansıtılma biçimi ve sorgusu farklılık göstermektedir. Fotoğraf gücünü resimden farklı olarak nesneleri olduğu gibi göstermesiyle mercekten almaktadır. Bu durumda insanın yaratıcı müdahalesi sona ermektedir. Fotoğrafçının dahil olduğu kısım, kişiliğinin yansıması, çekim için seçtiği nesnede ve amacındadır. Sonuç onun kişiliğinin yansımasında da olsa yine de resimden oldukça farklıdır (Bazin, 2011: s.18). Burada fotoğrafın temelde *camera obscura*[16] olgusu üzerinde temellendiğini söylemek mümkündür. Bu özellik

[16] Karanlık kutu olarak da tanımlanabilen *camera obscura* sanatçıya üç boyutlu bir uzay yanılsaması vermesini sağlamaktadır. Fotoğrafın icadıyla beraber resmin gerçekliğinden başka bir boyuta geçen insan, tek kare fotoğrafı ardı ardına kareler halinde, gerçek yaşamdaki gibi hareketlendirerek, çekimlerle bir dil meydana getirmiştir. Böylece film kuramcıları sinemanın ne olduğu ne olması gerektiği gibi sorular üzerine düşünmüş ve hangi teknikler kullanıldığında gerçekliğin daha doğru biçimde verilebileceği üzerine görüşlerini paylaşarak bu sanatın gelişimine katkı sağlamışlardır. Fotoğraf ve

sonsuz bir alan derinliği yaratmaktadır. Esasında *camera obscura* tekgözlü bir modeldir; fakat kavramsal düzeyde nesnelerin her birini düz bir yüzeye aktarmakta ve yine her birini tek tek gören sonsuz sayıda göz nosyonuyla işlemektedir. Fotoğraf mekânsal derinliği temsil ettiği anda ikigözlü modeli ya da üç boyutluluğu yeniden üretmektedir. Mekânı düzlediği an ise ona kendine özgü gerçekçiliğini veren belirtisellik özelliği kazandırmaktadır. Böylece fotografik gerçekçiliğin iki farklı formundan bahsetmek mümkündür. Nesneyle kurduğu ilişkide tekgözlü bir modele, mekânla kurduğu ilişkide ise ikigözlü bir modele dayanmaktadır (Değirmenci, 2016: s.182-183).

Fotoğrafın gücü resimden farklı olarak nesneleri olduğu gibi gösteren mercek ile alakalıdır. Fotoğrafik görüntü artık nesnenin kendisi olmakta; nesne zaman ve uzaydan soyutlanmaktadır. Böylece bir fotoğrafa bakıldığında gerçeklik ön planda olmaktadır; çünkü artık benzerliğe ihtiyaç kalmamıştır. O bir izdir ve oradadır (Gök, 2017: s.114). Bu sebeple fotoğraf gerçekliğe yaklaşmak ve gerçekliği aktarmak noktasında önemli bir aygıt işlevi taşımaktadır. Çünkü fotoğrafın çekildiği an aynı zamanda geleceğe aktarılan da bir andır. Fotoğrafın zaman ve mekânı böylece taşınabilir bir nitelik kazanmaktadır. Barrett, fotoğrafın "görsellerin en gerçekçi temsili" olarak kabul gördüğünü söylerken (Barrett, 2015: s.45); Derman, fotoğraf makinesinde deklanşöre her basılmasıyla birlikte bir "kurgu" yaratıldığını belirtmektedir. Ona göre, yaşama ilişkin gerçeklik, kaynağından koparılarak soyutlanmaktadır. Burada da soyutlama ve gerçeklik arasında bir 'yanılsama' meydana gelmektedir. Gerçeğin bütününden bir parça zaman ve mekândan seçilmekte ve böylece bir fotoğraf oluşmaktadır. Ardından seçilen bu fotoğraf başka zaman ve mekânlarda karşımıza çıkmaktadır (Derman, 2010: s.83). Burnett ise, kendi çektiği bir fotoğrafın zamansal ve mekânsal algılanışı ile şu açıklamaları yapmaktadır: "bu fotoğraf bir metne mi benziyor? Ne dediğini anlamak için onu 'okumam' mı gerek? Bu fotoğrafın önemini, çektikten birkaç hafta sonra anladım. Bu fotoğraf hangi zamandan geliyor? Çekildiği zamandan mı, yoksa yorumlandığı zamandan mı? Bütün bu estetik, kişisel ve tarihsel etmenler tam olarak ne zaman işin içine girdi? Bu fotoğrafın 1944'te ya da 1955'te çekildiğini söylemiş olsaydım ne olurdu? Hem fotoğrafla hem de onu izleme deneyimiyle böyle keyfi bir

sinemanın gerçeklik düşüncesini sağlayan icatlar olarak varlık gösterdiklerini söylemek mümkündür (Gök, 2017: s.113).

tarzda ‘oynanabilir’ mi? Oynanmalı mı?” (Burnett, 2012: s.42). Ancak imgelerle çevrelenmiş yaşamımızda fotoğraf yine de etkili bir gerçeklik sunmaktadır. Toplumsal gerçekliğin oluşmasında ve anlaşılmasına önemli bir araç niteliği taşımaktadır. Çünkü artık mutlak bilginin yerine görece bir bilgi anlayışı geçmiş, sözün ve yazılı olanın yerini de imge almıştır (Otan, 2013: s.220).

Fotoğraf ve film gerçekliğin sunumunda bazı noktalarda birleşmekte ve benzer özellikler ortaya koymaktadır. İkisi de gerçekliğin kayıt aracıdır ve hem fotoğraf hem sinema teknik ve teknolojik özellikleri ile gerçekliği yeniden meydana getirmektedir. Bu iki araç da gerçekliği ekleyip çıkarmakta, seçmekte ve dönüştürmektedir (Gök, 2017: s.114). Sinema bir anlamda fotoğrafla kurduğu ilişkiden ayrılmakta, kendine özgü özellikleriyle gerçekliği başka biçimlerde yansıtmaktadır. Çünkü bu kez hareketli bir görüntü söz konusudur ve bu görüntünün içinde bir hikâye vardır. Hikâye, gerçeğin görüntüsüyle birleşmekte ve bir anlatı ortaya koymaktadır. Bu anlatının ne şekilde ve nasıl bir düşünceyle ortaya koyulduğu, nasıl bir yaratım sürecinden geçtiği, hangi unsurlarla etkili bir anlatı yakalandığı gibi pek çok soru sinemayı gerçeklik konusunda ciddi bir tartışma alanına dâhil etmektedir. Tüm sanat dallarından bu noktada başkalaşarak ayrılmaktadır. Çünkü içerisinde gerçekliği oluşturacak ve aktaracak pek çok farklı özellik taşımakta, bu özellikler onu daha dikkatli bir okuma gerekliliğine götürmektedir. Gerçeklik her sanatta farklı bir biçimde işlenmeye ve aktarılmaya devam etmektedir.

1.2.3. Kurmacanın Gerçekliği: Sinema

İnsan, çevresini, kişileri, olay ve durumları anlamada kavramada kendi geçmişine ve geçmişteki izlerine giderken, bu yolculuğu öncelikle “görme” eylemi ile başlatmaktadır. Böylece duygularını etkileyen, onu diğer kişilerden ayıran da “görme”ye yüklediği anlamdır. Bu aynı zamanda görülecek şeyin seçimini ve bu seçim de kişiler arasındaki farklılığı meydana getirmektedir. Öztürk, “seçme” durumunu, kişiler arasındaki farklılığı belirleyen en önemli öğe olarak açıklamaktadır (Öztürk, 2014: s.6). Görme duyusu diğer duyulardan farklı bir konumda yer almakta, Aristoteles de bu duyunun diğer duyulardan daha önde olduğunu belirtmektedir. Aynı şekilde yeni doğan bir bebekten bahsederken, “dünyaya gözünü açtı” ya da bu

dünyadan ayrılan kişi için "dünyaya gözlerini yumdu" deyimleri de benzer bir düşünceyi açıklamaktadır (Taftalı, 2017: s.151).[17]

Her ne kadar teleskop insanın normal görme kabiliyetinin ötesine uzanan bir aygıt olarak addedilse de ilk çıktığında onaylanan ve kolayca kabul gören bir araç olmamıştır. Bunda, sağladığı yeni enformasyonun olduğu kadar gerçeklik ile insanın görme kabiliyeti arasına soktuğu dolayımların da rolü vardı (Evren hakkında teleskop yardımıyla yaptığı keşifleri yüzünden Galile'nin Kilise tarafından cezalandırılması bu mesele hakkında çok şey söylemektedir) (Burnett, 2012: s.106). Burada edilgen ve etken olmak üzere "alma-algılama" ayrımından bahsetmek mümkündür. Kişi gözünü açtığı an verili bir dünyanın içinde yer almaktadır. Gökyüzü, gölde hareket halindeki su, rüzgâr ve etkileri, o an içinde yer aldığı oda, çalışma masası gibi pek çok şey verili haldedir. Onları oluşturmak için kişi hiçbir şey yapmamıştır. Fakat bu noktada algı nasıl açıklanmalıdır? Bu kavramı yalnızca "dünyanın ayırdına varma" olarak açıklamak yeterli midir? Verili evren, yalnızca algının en belirgin yönünün gerçekleştiği sahnedir. Göz, bakışlarını farklı noktalara odaklayabilmekte, nesneler arasında belli bir süreyle gezinebilmektedir. Görsel algı da tam olarak bu etkin performanstan bahsetmektedir. Bunun sonucunda ortaya çıkan dünya doğrudan verili dünya olmamaktadır (Arnheim, 2015: s.29). Çevremiz imgelerle donatılmış durumdadır ve kişi anlamı bu imgeler aracılığıyla yaratmaktadır. Berger, "bir imge, yeniden yaratılmış ya da yeniden üretilmiş görünümdür" açıklamasına yer vermektedir. Ona göre, her imge aynı zamanda bir görme biçimidir. Bu noktada Berger, fotoğraf örneğini vermekte ve fotoğrafın "mekanik kayıtların" çok ötesinde bir anlam yarattığını çünkü fotoğrafçının gördükleri arasından bir seçim yaptığını söylemektedir. Herhangi bir aile fotoğrafında dahi bu böyledir. Ya da bir ressam, bez ya da kâğıt üzerine yaptıklarıyla bir görme biçimi yaratmaktadır. Kişilerin de aynı şekilde imgeyi algılayış biçimi ve onu değerlendirmesi "görme biçimine" göre şekillenmektedir (Berger, 2011: s.10).

[17] Türkçe sözlükte, "bakmak" sözcüğü, "bakışı bir şey üzerine çevirmek" ve "aramak" gibi tanımlarla açıklanırken "görmek" sözcüğü "göz yardımıyla bir şeyin varlığını algılamak, seçmek", "anlamak, kavramak, sezmek" olarak tanımlanmaktadır (sozluk.gov.tr).

Esasında bütün görsel sanatlar, gerçekliği dondurmak için uğraşmışlardır. Daha doğrusu burada bir temsil işlevi görmüşlerdir. Ancak bunun yanında gerçeğin hareketli biçimini de bulma yolunda çaba göstermişlerdir. Bu çaba "resimlerin saniyede 24 karelik hızla aktığı sinematografik hareket"tir (Şentürk, 2011: s.78) ve "hareketi resmederek" onu aktaran tekniktir (Taftalı, 2015: s.171). Bu noktada Faure'nin de belirttiği gibi sinemayı "hareket halinde bir mimaridir" şeklinde açıklamak mümkündür (Faure, 2006: s.37). Sinemanın temel öğesi kameradır. Bu araç sayesinde sinema, gerçekliği yansıtmada büyük bir güce sahiptir. Çünkü kameranın aktardığı görüntüler, bir durumun gerçekte olduğu şekliyle kayıt altına alınan görüntülerdir (Armes, 2011: s.18). Sinemanın en temel aracı olan kamerayı "parçalanmış gerçekliğin yapımcısı" şeklinde de açıklamak mümkündür (Derman, 2010: s.84). Ancak Arnheim, düşünme biçimimizin gördüğümüz şeylere etki ettiğini, aynı şekilde gördüklerimizin de düşünce biçimini şekillendirdiğini belirtmektedir (Arnheim, 2015: s.30). Yani sinema sanatı, kendi teknolojik yeterliliğini düşünen, bunları bir fikir temelinde eyleme dönüştürebilen ve bir anlatım sistemi meydana getirerek oluşturduğu eyleme anlam ve duyu katabilen bir özne niteliğindedir (Gönen, 2015: s.190).

Gerçeklik aynı zamanda farklı görüşlerden, düşüncelerden üretilen bir kurgu sürecidir. Böylece sonsuz sayıda gerçeklikten bahsetmek olasıdır. Sinema da gerçeklik yaratma isteği nedeniyle birçok unsura yer vermekte ve birçok katmanı kurgulamaktadır. Sinemada bir öykü[18]; olay, karakter ve onların eylemleri ile oluşmaktadır. Bu nedenle bir sinema öyküsünde zaman ve mekân yaratımı son derece önemlidir (Ulutaş, 2017: s.121). Kamera kayıt düğmesine basıp, o kaydı durdurana dek geçen sürede zamandan bir an alınmaktadır. Sonrasında kaydedilen anlar kurguda belli bir işleme girmekte ve diğer görüntülere eklenerek yeni bir biçim kazanmaktadır. Tarkovski bu duruma "zamandan heykeltıraşlık" adını vermektedir. Nasıl ki bir heykeltıraş mermerin fazla bölümlerini atıp, bir figür yaratıyorsa, sinemacı da aynı işlemi zamanda yapmakta ve kendi zamanını yaratmaktadır (Ünal, 2015: s.15). Bazin sinemayı "zamanın tarafsızlığı" olarak da tanımlamaktadır. Ona göre, sinemayı

[18] Bu aynı zamanda bir bütünlüğe işaret etmektedir. Aristo bunu şu şekilde açıklamaktadır: "Bütün dediğimiz, başlangıcı, ortası ve sonu olan bir şeydir. Başlangıç, zorunlu olarak başka bir şeyin ardından gelmeyen şeydir; ama ondan sonra başka bir şey doğal olarak var olur ya da meydana gelir. Sonuca gelince, tersine, zorunlu olarak –ya da çoğu kez doğal bir biçimde- bir şeyden sonra olagelen şeydir ama ondan sonra başka bir şey meydana gelmez" (Aristoteles, 2016: s.33).

resimden ayıran en temel unsur zaman konusuna bakış açısıdır (Bazin, 2011: s.20). Çünkü sinemada zaman, mekânda var olmakta; zaman, mekânın bir boyutu olarak yer almaktadır (Faure, 2006: s.42). Zaman kullanımı gerçeklik yaratmak ve buna bağlı olarak anlam oluşturmak için oldukça önemlidir. Zaman, kendine mekân üzerinden somutluk kazandırmakta ve gerçekliği yarattığı mekân ile üretmektedir. Bu nedenle zaman-mekân ilişkisi ve birlikte meydana getirdikleri "kurgu" gerçekliği inşa etme noktasında etkilidir. Bu da zamanı ve onunla ilişkilendirilen mekânı "anlam üretimi" noktasında önemli kılmaktadır. Çünkü zaman nesnel ve öznel unsurlar barındıran karmaşık bir yapıdır. Greene, Einstein'ın zamanın akıcılığına yönelik geliştirdiği Görelilik kuramını referans alarak nesnel zamanı yorumlamaktadır. Gündelik yaşamda zaman nesnel bir kavramdır. Görelilik kuramına göre zamanın bize bu şekilde algılanmasının nedeni "yavaş tempoda ve düşük kütle çekiminde deneyimlenmesi" etkisindendir. Işık hızına yaklaşıldığında veya güçlü bir kütleçekimi ortamında yer aldığımızda, tanımladığımız zaman kavramı tamamıyla değişecektir. Bu konuyu şu şekilde örneklendirmek mümkündür. Bulunduğumuz yerden başka biri hızla koşarak geçerse, "an" sorgulanabilir bir yapı kazanacak "aynı anda" olduğu konusunda ısrar ettiğimiz şeyler diğer kişiye farklı anlarda olmuş gibi gelecektir. Ya da bir kara deliğin kenarında yer alan biri ile diğer kişi arasında bir saatlik süreyi algılama noktasında ciddi farklar oluşacaktır (Greene, 2013: s.86). İnsan da sürekli belirli bir zaman diliminde ve geçici akıp giden şimdide yaşamakta; nesne, zaman ve mekân arasındaki ilişkiyi algılamaktadır (Şentürk, 2011: 61). Baudrillard, zaman kavramını toplumsal yükümlülükleri nitelemesi ile "tahammül edilmez" olarak açıklarken; zamanın saat ile görünürlük kazandığını, dilimlere bölündüğünü ve bu sayede insanı rahatlatan bir araca dönüştüğünü söylemektedir. Baudrillard aynı zamanda saatin evdeki varlığını insanın iç dünyası; tik-tak sesini de kalp atışlarının sürekliliği ile ilişkilendirmektedir. Bunun sonucunda ise saate "mekanik kalp" benzetmesi yapmaktadır. (Baudrillard: 2014: s.32). Zamanı anlamlı kılan ve ona somutluk kazandıran alan kuşkusuz ki mekândır.[19] Zaman bir mekân üzerinden anlam kazanmakta ve bu anlam yine mekânla

[19] Sinema, kurduğu renk, ışık, ses, kurgu, kamera açısı ve hareketleri ile bir dil meydana getirmektedir. Bu, zamanı da yeniden kurmak anlamına gelmektedir. Film için, mekân düzenlemeleri, sahne tasarımı, dekor, makyaj, kostüm gibi unsurları yönetmen, amacı doğrultusunda değiştirip, yeniden oluşturmaktadır. Böylece yönetmen, somut görüntüler aracılığıyla gerçekten düşe, düş mekânından hayale geçişler yapabilmekte ve böylece sinemasal mekân anlayışını oluşturmaktadır (Gök, 2017: s.115).

bağıntılı olarak algısal sürece etki etmektedir. Çünkü mekân bir hafıza alanı oluşturmaktadır. Bu nedenle yaşamımızda önemli anlar çoğu kez önemli mekânlarda gerçekleşmektedir. Yıllar sonra o mekâna gitmek, o an'a, o zaman dilimine yeniden uzanmak demektir. Olaylar, koşullar, anlam ve algılama biçimleri zamanın mekânsal ilişkisiyle gerçekleşmektedir. Mekân, zamanın taşıyıcısıdır. Bu aynı zamanda bugünün zaman ve mekânında dünün zaman ve mekânını okumak, yorumlamak anlamına gelmektedir. Bunu gerçekleştirme biçimi ise oluşturduğumuz anlama göre zaman ve mekânı da tanımlamaktadır. Zaman ve mekânın bu ilişkisi elbette sanatın da konusunu oluşturmuş ve oluşturmaya da devam etmiştir. Sanat, muhakkak ki zamanın mekânını soyut süreçlerden geçirerek yeniden anlam kazandırmaktır. Her sanatçı da bu süreci kendi düşünce ve algılarına göre işlemektedir. Bir eser ortaya çıkarırken o da kendi zamanının odaları arasında gezinmekte ve bu gezintiyi bugünün varlığında, geçmişin bulanıklığı ile gerçekleştirmektedir.[20] Sanat, zamanı ve mekânı yeniden yaratmaktadır ve sanatlar arasında sinema, bu yaratımın en etkili parçasıdır.

Ulutaş, filmlerde ve plastik sanatlarda yaratılan mekânların fiziki mekâna benzediğini ancak bunu bir tür "göz yanılsaması" ile var ettiğini belirtmektedir. Resim ve fotoğrafın iki boyutlu varlığında sinema, hareket ve ses etkisiyle üç boyut hissini ve mekân algısını güçlendirmektedir. Ona göre, sanat eserlerinde belli bir yere kadar gerçek ve doğal mekânlara benzer mekânlar oluşturulsa da bunun algıyla ilişkili bir durum olduğunu belirtmekte fayda vardır. Bu doğrultuda üretilen mekânlara "sanal mekânlar" denilebilmektedir (Ulutaş, 2017: s.146).[21] Mekân, zamanı da içine alarak gerek kişisel algıları şekillendirmede gerekse birden fazla kişinin ortak algılarını

[20] Goethe "olayın arkasında arama, gerçek bu olayın ta kendisidir"demiştir. Yorum, sanat eserini anlamaktır. Her yorum nesnenin yeni bir gözle görünümüdür fakat burada değişen yalnızca kişisel görüşler değildir. Nesne de değişmektedir. Örneğin, Dürer'in eseri dün ne ise bugün o değildir; farklı yorumlar onu bambaşka açılardan göre göre, yeni anlamlarını bulmuştur ve bu böyle devam edecektir (Eyüboğlu ve İpşiroğlu, 2013: s.28).

[21] *Derinin Altında* (Under The Skin) filmi bazı sahnelerinde yer alan simsiyah boşluk alışılmış mekân algısının dışındadır. Siyah rengin yoğun ve baskın kullanımı boşluk ve mekânsızlık hissi yaratmaktadır. Yine de bu tasarım esasında bir mekândır. Trier'in *Manderlay* ve *Dogville* isimli filmleri de bu noktada önemlidir. İki filmde de yaratılan mekânın hakikate dönüşmesinin önüne geçilmeye çalışılmıştır. Mekân bu filmlerde kısmi olarak nesnelerden arındırılmakta boş, dekorsuz bir tiyatro sahnesiymiş algısı yaratılmaktadır. Bu filmlerde "öykü; gerçek karakterler, hayatlar, mekânlar ve zamanlarla özdeşleştirilecek" bazı unsurlardan arındırılmaya çalışılmıştır. Bergman'ın 1982 yapımı *Funny ve Alexander* isimli filminde de mekân, anlam bakımından önemlidir. Bu filmde mekânın geniş açı planlarıyla gösterilmekte ve mekânda yer alan nesneler bir karakter gibi gerçekliğin parçası olarak yer almaktadır (Ulutaş, 2017: s.147- 151).

oluşturmada bir dayanak sağlamaktadır. Böylece bir algı, anlam ve inanç biçimi yaratmaktadır. Bu yaratıma bağlı olarak da gerçeklikler üretmektedir.

Zizek, mekânın anlamı ve oluşturduğu gerçeklik ile ilgili olarak Patricia Highsmith'in "Karanlık Ev" isimli hikâyesini örneklendirmektedir. Olay barda toplanan erkeklerin, yakınlardaki bir tepede tekinsiz olduğu düşünülen bir bina ile bağlantılı olan, nostaljik anılarını yad ettikleri küçük Amerikan kasabasında geçmektedir. Karanlık evin üzerinde bir lanet olduğu düşünülmekte ve buna karşı dikkatli olunması gerektiği ile ilgili fikir birliğine varılmaktadır. Ev hem ölümcül tehlikeleri olan bir yer hem de pek çok insanın anılar, deneyimler yaşadığı ortak bir alan olma özelliği göstermektedir. Hikâyenin kahramanı yeni taşınmış genç bir mühendistir ve bu evle ilgili tüm söylenenlerin ardında burayı araştırmaya karar vermektedir. Söylenenlerin de etkisiyle adam evde esrarengiz şeylerle karşılaşmayı beklemekte fakat zeminde çürümekte olan kilimler dışında ilginç bir şey görememektedir. Bu gözleminin ardından bara dönmekte ve arkadaşlarına evin düşünüldüğü gibi olmadığını yalnızca bir harabe olduğunu söylemektedir. Bunu duyan diğer kişiler oldukça şaşırmakta ve aralarından biri mühendise saldırarak onu öldürmektedir. Burada gerçeklik ile fantezi mekânının "öteki sahnesi" arasındaki ilişkiye dikkat çekmekte fayda vardır. Karanlık ev yasakları, nostaljik arzuları ve çarpık anılarıyla etkili bir mekân işlevi görmektedir. Mühendisin bunun yıkımına yönelik söylediği her şey fantezi mekânını sıradan bir gerçekliğe indirgemiştir. Böylece bir yoksunluk etkisi yaratmıştır (Zizek, 2016: s.22-23). Bir film de gücünü, "gerçek" kabul edilen, bir mantığı, tutarlılığı olan dünyayı aslına sadık kalarak tekrar yaratmaktadır. Bu durum kısmi olarak gerçeklikten türetilmekte; filmin yansıttığı duygu da bu süreçten gelmektedir (Burnett, 2012: 280). Sinema bu biçimiyle fotoğraftan ayrılmaktadır. Mevcut anlayış, gerçekliği yansıtma konusunda sinemayı fotoğraftan daha üstün kılmaktadır. Sinemanın sağladığı "devinim" özelliği zamana yayılan bir nitelik taşıdığı için de "yaşamı yeniden üretme" hususuna daha çok yaklaşmaktadır. Bu onu inandırıcı ve canlı kılmaktadır (Metz, 2012: s.180). Sinemada varolan "manipülatif, ticari ya da sanatsal her şey insanın anlam dünyasının bir parçasıdır" ve onu nitelemektedir (Ersümer, 2015: s.39). Sinema bu anlam yapısı içinde bazen zamanın geçmiş çizgisine ulaşarak, oradan şimdiye anlar taşımaktadır. Böylece yeni anlam, üslup ve içerik üreterek, "arkaik dünyanın zengin hazinesini"

dönüştürülmüş biçimiyle perdeye aktarmaktadır (Tunalı, 2015: s.107). Perdeye aktarıldığı anlar başka bir zamanı gösterse de onun izlendiği an şimdiye işaret etmektedir. Böylece sinema, zamanın anları arasında gezinirken, aktardığı olayları işleyiş biçimi ve seyirci tarafından algılanış şekliyle yeni anlamlar yaratmaktadır. Bu anlamlar aynı zamanda yeni gerçeklikler, yeni hakikatler de demektir. Tıpkı diğer sanatlarda olduğu gibi sinema sanatında da gerçekliğin belli aşamalardan geçtiğini söylemek mümkündür.

Suçkov, insan zihninin gelişmesiyle birlikte sanatın da aynı doğrultuda geliştiğini ve bu nedenle onu yalnızca "boş zaman dolduran" bir kaynak olarak görmemek gerektiğini söylemektedir (Suçkov, 2009: s.12). Sinema gerek kendine has teknik özellikleri gerekse zaman ve mekânın sonsuzluğunda gezinebilme durumu ile diğer sanatlardan ayrılmaktadır. Geçmişe ve geleceğe uzanan kolu ile de anlam yaratmada, dolayısıyla gerçeklik üretmede belki de en önemli araçtır. Esasında sinemanın meydana getirdiği gerçeklik izleniminin bir optimum noktası vardır. Bu noktanın bir yanında tiyatro, diğer yanında ise fotoğraf bulunmaktadır. Tiyatroda fazlasıyla gerçek olduğu düşüncesiyle, oyunun entrikasının gerçekliğine inanmak ne kadar doğruysa, fotoğrafı çekilmiş bir nesnenin de gerçekliğine de inanmak o oranda doğrudur. Çok az gerçek unsura sahip bir gösterinin çok zengin bir düşselliğe sahip olması olası değildir. Çok gerçek bir gösteri olan tiyatro gerçek-dışına öykünmesini seyirciye zorla kabul ettirmeye çalışmaktadır. Fakat buna karşın filmde bir denge söz konusudur. Fotoğraf ve resimde olduğu gibi üstünde yer aldığı malzemeyle birlikte görünmemektedir (Metz, 2012: s.26). Sinema anlam ve gerçeklik inşasında farklı kaynaklardan da beslenmekte, kendi içinde geliştirdiği tekniklerle bir kurmaca yaratmaktadır. Bu kurmacanın sebebi gerçeği örtbas etmek değildir. Aksine, onu daha önce hiç algılamadığımız ve tanımadığımız biçimde yeniden fark etmemizi sağlamaktır. Bu sebeple denilmektedir ki "sanat en doğru yalanı söyleyendir" (Savaş, 2015: s.36). Bir filmi yalnızca "taklit" olarak görmek doğru değildir. Bunun çok daha ötesinde olduğunu sinema tarihinin ilk örneklerinde görmek mümkündür. Seyirci, ekranda Lumiere'in trenini gördüğünde kendisini korumaya almak istemiş ve görüntüyü gerçek gibi algılamıştır. Bu algı, onu bir savunma biçimine itmiştir

(Şentürk, 2011: s.13).[22] Çünkü sinemanın görüntüledikleri karşısında seyirci gerçek ile göz yanılgısı arasında kalmakta ve sonuçta göz yanılgısını tercih etmektedir. Bu da aslında sinemanın "bir gerçeklik olduğunu, üstelik varsayılan gerçekliğe koşut (paralel ama alternatif değil) fakat onun dışında bir gerçeklik olduğunu" ortaya koymaktadır (Taftalı, 2015: s.178). Kadrajlama neticesinde "imaj seyredilenden okunabilir" bir şeye dönüşmekte ve sinema bir nevi kendi gerçekliğini yaratmaktadır (Gök, 2017: s.116). Böylece sinema, tıpkı diğer sanatlarda olduğu gibi tasarım ve yorum bölümlerinden oluşmaktadır. Bir yanda öykü, roman, oyun, çekim planı, senaryo vardır ve bu aşamaları oyunculuk, görüntü, kurgu gibi diğer aşamalar izlemektedir. Bu nedenle yönetmenin konumunun "değişken ve bulanık" olduğunu söylemek mümkündür. Çünkü o, tasarım ve yorum arasında bir bağ kurduğu gibi aynı zamanda bu iki aşamayı emri altına alarak her iki alanda da çalışabilmektedir (Wollen, 2008: 101). Yönetmen esasında gerçekliği duygusu, ritmi ve yapısı ile birebir vermeye çalışmamakta ancak onun birebir kopyasını sunmaktadır. Seyirciye "hakikilik yanılsaması" sunulmaktadır (Armes, 2011: s.93).

Geçmişten elde ettiğimiz görsel tecrübeler, şimdiki algı alanını etkilemekte ve uygun yerlere yerleşmektedirler. Bir nesneye dahi yüklenen anlamlar, onları tanımlama biçimimize göre şekillenmektedir. Burada geçmiş ve şimdinin arasında gezinen algısal durumlar yer almaktadır. Psikiyatri uzmanı olan Vanden Berg, bir şarap şişesini üstlendiği anlam durumuna göre yarattığı duyguyu bu bağlamda örneklendirmektedir. Şöminenin yanında ısınması için konumlandırılan şişe, eve yakın bir ziyaretçiyi beklemektedir. Eve gelecek olan kişi bu ziyareti iptal ettiğinde şarap ve odanın görünümü de ev sahibi tarafından farklı algılanmaya başlayacaktır. Odanın sessizliği tüm havayı değiştirirken, şöminenin kenarındaki şişe ise terk edilmiş görünecektir (Arnheim, 2015: s.106). Gerçeklik algısı böylece zamanın farklı anlarından elde edilen deneyimlerle şekillenmekte ve anlamlanmaktadır. Bir filmin sunduğu gerçeklik, seyircinin de algısal deneyimlerinden geçerek defalarca

[22] İnsanı anlama ve anlatma çabasıyla sinema diğer sanatlarla karşılaştırıldığında kısa sayılabilecek bir tarihi göstermektedir. Başlangıcı 28 Aralık 1895 olan ilk film gösterimi Paris'teki Grand Cafe'de gerçekleşmiştir. Seyirciler Lumiere kardeşlerin çektiği on filmi izlemek için gelmişlerdir. Bu filmlerin en uzunu 49 saniyedir. Seyircinin beklentisi daha çok sihirbaz gösterilerini anımsatan türdendir. Fakat perdede bir trenin gara girişini gördüklerinde beklenmedik bir an yaşarlar. *Trenin Ciotat Garı'na Varışı* adını taşıyan bu filmde kamera sabittir. Görüntüdeki ilk şey uzaktaki bir buharlı lokomotiftir ve hızla kameraya doğru yaklaşmaktadır. Bu şaşırtıcı an seyircide korku ve paniğe yol açmıştır (Savaş, 2015: s.27).

biçimlenmektedir. Diğer yandan Derman'ın da belirttiği gibi, bir görüntünün içerdiği anlam, gerçeklik ile eşdeğer gözükmektedir. Bu nedenle görüntüyü seyreden kişiler onu çözümlenmesi gereken bir şey olarak değil de "içinde yaşanılan gerçekliğin bir aynası" şeklinde algılamaktadır. Bu aynı zamanda izleyicide "bir pencerenin içinden gerçekliği seyrettikleri yanılsamasını" meydana getirmektedir (Derman, 2010: s.55). Sinema kendine has özellikleri ve uyandırdığı hislerle gerçekliği pek çok boyutta açıklamakta ve aktarmaktadır. Gerçeği bir seyirlik unsur olarak sunmaktadır. Hem gerçeğe çok yakındır, onu somut bir şey gibi algılatabilmektedir; hem de araya bir perde çekmekte ve ekran ile araya mesafe koymaktadır. Ekran, seyirci ile sinema içeriği arasında puslu bir malzeme gibidir. Bir cam gibi işlev görmekte, hem gerçeği tüm çıplaklığıyla ortaya sermekte hem de onu bir nesnenin arkasından görmemizi sağlamaktadır. [23] Böylece gerçeklik sinemanın etkili bir biçimde yansıttığı ve ürettiği bir kavram olarak dikkatle yorumlanması ve yeniden incelenmesi gereken bir kavram olma özelliği göstermektedir.

1.2.4. Gerçekliği Yaratmak ve Aktarmak: Medya Gerçekliği

İnsanlarla makineler arasındaki etkileşim artmakta ve bir bağımlılık durumuna dönüşmektedir. Gün geçtikçe teknolojik araçlara artık daha fazla zekâ yüklenmektedir. Bu da insan-teknoloji arasındaki sınırın azalmasına neden olmaktadır. Cep telefonları[24] bunun en iyi örneklerindendir. Cep telefonunun ilk çıktığı dönemlerdeki yapısına bugün çok uzak bir geçmişe ait bir aygıtmış gibi bakılmaktadır. Bugün cep telefonu pek çok teknolojik aygıtı tek başına bünyesinde barındırmaktadır. Böylece

[23] Baudrillard cam malzemesine bu noktada önemli anlamlar atfetmekte ve ortam denilen karmaşayı en somut şekilde sergileyebilecek malzemenin cam olduğunu söylemektedir. Çünkü ortamda, yakınlık - yabancılık, mahremiyet-teşhir ve iletişim-iletişimsizlik gibi özellikler öne çıkmaktadır. Bu noktada cam bir mekânı bölme aracı olarak, ötesindeki şeyleri göstermekte fakat dokunulmasını da engellemektedir. Hem bir iletişim ortamı yaratmakta hem de bunu sınırlamaktadır. Örneğin bir vitrine bakmak hem bir masal dünyası yansıtmakta hem de bu masaldan mahrumiyet duygusu oluşturmaktadır. Böylece cam için yapılabilecek en iyi tanım "güzel korumak ve güzel görünmek"tir. Cam, her şekle, biçime girebilmekte ve bu sayede sınırsız estetik ve biçim üretilmesine olanak sağlamaktadır (Baudrillard: 2014: s.52-54). Sinema da tıpkı cam gibidir. Diğer sanat dallarından ayrılan ve onu özel kılan özelliklere sahiptir ve bu durum birçok estetik ve biçim üretimine olanak tanımaktadır.

[24] Şu an cebimize sığacak boyuttaki telefonlar, Apollo projesi sürecindeki NASA'nın sahip olduğu tüm bilgisayarlardan; Neil Armstrong'un, Buzz Aldrin'in ve Michael Collins'in de ay yüzeyinde yollarını bulmak için kullandıkları kılavuz bilgisayardan üç milyon kat daha güçlüdür (King, 2016: s.76).

ihtiyaç (teknolojiyi insanların ihtiyaçlarına, insanların ihtiyaçlarını da makinelere bağlayan bir dizi ortak ilişki) durumu makine ile insan arasındaki bağlantıyı güçlendirmektedir (Burnett, 2012: s.25). İnsan ve teknoloji arasındaki bu bağlantının güçlenmesi ile birlikte önümüzdeki yıllarda çok daha ileri aşamalara geçilecektir. Teknoloji insanların tedavilerini bulmak ve insan ömrünü uzatmak için kullanılacaktır. İnsan zekâsı teknolojik araçlarda daha fazla görülecek, teknoloji daha fazla hayatımızda olacaktır (King, 2016: s.12). Teknolojik araçların üretiminde insan modelinin ele alındığı görülmektedir. Bir otomobil yapımında bile örnek alınan şey insandır. Ona kazandırılan biçim, hat, iç ve dış düzenleme, motorun özellikleri, yakıt gibi pek çok şey insan örneğinden yola çıkılarak yapılmaktadır (Baudrillard: 2014: s.140).

Burada önemli olan artık gelecek kuşağın bilgisayarla benzetimli dünyalar yaratıp yaratamayacağı değildir. Çünkü bu zaten yapılmaktadır; ancak asıl önemli olan ve bilinmeyen yaratılacak benzetimli dünyaların ne oranda gerçeğe benzer olabileceğidir (Greene, 2013: s.363). Çünkü çağımızın dijital dünyasında ve dijital kapitalizminde toplumların gerçeklik algısı yok olmaktadır. Gerçekliğin yitirildiği bu nokta anlamsız olan pek çok şeyin başlangıcıdır. Bugün medyada, daha önce iki kez kadın cinayetinden yatmış biri, bir programa katılıp, "olağan bir ortamda, olağan hal ve tavır içinde" hayatına bir kadın daha isteme durumuna erişebilmektedir (Taftalı, 2017: s.99). Bu da medya araçlarının gerçekliğinin sorgulanması gereğini oluşturmaktadır. Bir televizyondaki olaylar izleyiciyle arasındaki mesafeyi sağlayan ekran yokmuşçasına algılanmaktadır. Ekranın gerisindeki o dünyada olaylar içselleştirilmekte, kişileştirilmekte ve sunulan imgeler "orada olmanın" yerini alırmışçasına işlenmektedir (Burnett, 2012: s.35). Bir olayın öyküye dönüşebilmesi için olması ve sona ermesi gerekmektedir. Televizyon[25], canlı yayın aracılığıyla çeşitli öyküler mekânsal farklılıklar neticesiyle "zamansal farklılığa boyun eğmektedir." Canlı yayın esnasında gerçekleştirilen röportaj gerçektir fakat o aynı zamanda başka bir yerde, ekran üstünde olup biten gerçek dışı bir şeydir (Metz, 2012: s.36). Böylece,

[25] Bugün yaşamın ayrılmaz araçları olan, elektrikle ısıtma, aydınlatma, radyo, televizyon, mutfak robotları, mikrodalga fırınları, boz dolapları, elektrik süpürgeleri ve pek çok sanayi makine türlerinin tamamı Michael Faraday'ın sezgilerinden türemişlerdir. Faraday 1791'de Londra'nın Newington Butts köyünde dünyaya gelmiştir ve Kraliçe Victoria Döneminde bilimin doruğuna ulaşmıştır (Stewart, 2015: s.218).

çağımızda televizyonun bir masal anlatma işlevi gördüğünü de söylemek mümkündür. Televizyonun içinde yer alan program türleri en eski biçim olan sözlü anlatıma en yakın araçtır; bu sayede hedef kitleye kitlesel masallar üretmekte ve aktarmaktadır. Ancak onun tek iddiası masal anlatmak değildir. En büyük iddiası gerçekliği olduğu gibi yansıtma veya aktarma konusundadır. Bu iddia onu masal anlatma durumundan farklı bir noktaya taşımaktadır. Ancak esasında televizyon "yaşanmakta olanları masal tadı" ile iletmekte ve diğer yandan da nesnel olduğunu söylemektedir (Poyraz, 2002: s.7)[26]. Bunun en iyi örneklerinden birine *Popstar* programının İngiltere yapımında rastlanmıştır. Yarışmaya katılan Susan Boyle isimli kişi o dönem büyük bir etki yaratmıştır. Hâlbuki bu etkinin arka planında zaten jürinin bir seçimi söz konusudur. Fakat buna rağmen ilk kez karşılıyormuş davranışı içinde yer almışlar ve Susan'ın söylediği opera şarkısı, internette tıklanma rekorları kırmıştır. Buna karşın Susan'ın zaten bir kilise korosunda şarkı söylediği gerçeği es geçilmiş ve TV zekâsıyla başka bir kurgu yaratılmıştır (Karabıyık, 2017: s.41). Benzer bir duruma Loud ailesinde de rastlanmaktadır. 1971 senesinde Loud ailesiyle yedi ay süren çekimlerin sonucunda 300 saatlik bir film oluşturulmuştur. Üstelik bu senaryosunuz bir filmdir. Bir ailenin yaşamına odaklanan bu filmde, dramatik ve keyifli anlar hiçbir atlama olmaksızın ve süreklilik addeden "el değmemiş" bir hikâye gibi yansıtılmıştır. Loud ailesini sanki TV kamerası evin içinde değilmiş gibi çektik yaklaşımı ise hayli tuhaftır. Yönetmen: "Aile sanki biz orada değilmişiz gibi davrandı ve yaşadı" diyerek durumun gerçekliğini artırmaya çalışmaktadır. Bu açıklama aynı zamanda paradoksal bir açıklamadır. "Sanki biz orada değilmişiz gibi" sözüyle "sanki siz oradaymışsınız gibi" sözü aynı anlamı ifade etmektedir. Tüm bu paradokslar ve yaratılan hayali dünya seyirciye röntgencilik imkânı sunmakta ve alacağı zevki artırmaktadır. Burada söz konusu olan esas şey gerçek ya da hiper-gerçek ile ortaya çıkarılan estetiktir. Bu gerçeklik baş döndürücüdür ve içinde hile barındırmaktadır (Baudrillard, 2016: s.49-50)[27]. Televizyon, gönderileri Postman, Tuchman gibi çoğu iletişimcinin de vurguladığı gibi, izleyiciye önceden çıkarım yapıp anlam yaratacağı şeyleri kalıp

[26] Diğer yandan dizi, film ve program gibi çoğu TV ürünün bugün internet dünyasında yaygın hale gelmesi, bunların kolayca ve daha esnek bir zaman diliminde seyirciyle buluşması, televizyonun etkisini ve şu anki görünürlüğünü de değiştirmektedir. Aslında burada ifade edilmek istenen televizyonun etkili bir kitle iletişim aracı olmasıdır. Yeniliklerle birlikte bu aracın değişimi ise kaçınılmazdır.

[27] Bunun en güncel örneklerinden biri de Kardashian ailesidir. Bu ailenin yaşamı bir Reality Show biçiminde sunulmakta; ailedeki her bireyin ayrı ayrı yaşamı ve birbirleriyle olan çatışmaları insanlar tarafından ilgiyle takip edilmektedir.

halinde kurgulayarak vermektedir. Bu nedenle medya gerçekliğini anlamak aynı zamanda anlamın oluşturulduğu süreci ve bunun işlenişini de bilmeyi gerektirmektedir (Otan, 2013: s.28). "İnsan nedir?" sorusuna "kişidir, bireydir" cevabı verilebilmektedir. Kişi, bu bireysel yapısına ek olarak bu yapıyı kökeni olan toplumdan kazanmaktadır. Aristoteles, insanı "toplumsal bir canlı" olarak tanımlamaktadır. Böylece insan yaşamını da toplumsal yaşamdan koparmak mümkün olmamaktadır (Ersoy, 2016: s.53). İnsanın toplum ile olan bu sıkı bağında toplumu yönlendiren mekanizmalar da önemlidir. Çağımızın en güçlü yönlendirici aracı ise şüphesiz ki medyadır. Medya, teknoloji kanalıyla beslenmekte ve süreç dahilinde değişim yaşayarak dönüşmesi kaçınılmaz bir hal almaktadır.

Hiçbir şey olduğu şekliyle kalmamakta tarihsel sürece göz atıldığında teknolojinin "sıçrama yapmaya meyilli" olduğu görülmektedir. Yaşama ilişkin değişim kaçınılmazdır. Bugün bakıldığında teknolojinin yaşamımızdaki varlığı büyük bir alana yayılmakta ve her zamankinden daha fazla kırılmaya neden olmaktadır (King, 2016: s.17). Oysa günümüz teknolojilerinin henüz varlık göstermediği, televizyon ve internetin olmadığı bir dönemde de o dönemin yansıtıcıları büyük etki yaratmıştır. Heykeller, devasa tapınaklar, gotik katedraller… Bu etkiyi anlamak, o dönemi ve o dönemin koşullarıyla üretilen eserlerin ancak üretildikleri çağın bilinmesiyle mümkündür (Ulutaş, 2017: s.24).

Dijital teknolojilerin yaygınlaşması ve çoğu alanda kullanılır olması, gerçek-temsil arasındaki ilişkide bazı değişim ve dönüşümlere sebep olmaktadır. "Etkin gerçeklik üretim merkezlerine" evrilen medya, ileti ve ileti üretiminde oldukça önemlidir. Medyanın var ettiği gerçeklik, nesnel gerçeklik ile yarışmakta, buna ek olarak zaman zaman onun yerini almaktadır. Bu yapı aynı zamanda tarafsız da değildir. Tüketimi pekiştiren, gösteri merkezli egemen değerlerin yaptırımında bir üretim ve yeniden üretim söz konusudur (Otan, 2013: s.42). Dijital dünyada, "enformasyon, iletişim ve anlama" unsurları "aynı şey" gibi görünmekte ve birbiriyle sıkı ilişki kurmaktadır (Burnett, 2012: s.104). Bu mecrada ekran, önemli bir araç haline gelmekte ve bağımlılık yaratan bir özellik sergilemektedir. Bu alan, gerçekliği kurgulamakta ve "duyguların programlanması" konusunda uygun bir ortam sunmaktadır (Karabıyık, 2017: s.137). Nasıl ki kendi kendine varolan bir bilinçten söz etmek olası değilse, insan bilincinden de bağımsız olarak varolan bir gerçeklikten söz edilememektedir. Bu

sebeple insanın tanımı yapılmak istendiğinde, onu kuşatan gerçeklik yapılarına bu tanım çerçevesinden bakılmaktadır (Derman, 2010: s.15). Çoğu kaynak artık gerçekliğin ikiye ayrıldığını savunmaktadır. Bunlardan ilki bireyin kendi gözlemlerine odaklanan hayat deneyimi iken, diğeri medya ve kanallarıyla oluşturulan ve inşa edilen gerçekliktir (Otan, 2013: s.125).

Medya gerçeklik yapılandırmasında mevcut ideolojik ve kültürel kodlara göre farklılıklar da yaratmaktadır. Ait olduğu dünyada aynı kavram bile medya tarafından farklı gerçekliklerle yansıtılabilmektedir. Medyanın büyük ve çeşitli dünyası böylece gerçeklik noktasında da farklılıklara olasılık tanımaktadır. Burnett, medyanın imgelere dayalı bir süreklilik sağladığı ve taşıdığı çeşitliliğin izleyiciye sunduğu seçeneklere değinmektedir. Bu seçenekler izleyicinin kanalı değiştirmesiyle oluşmaktadır. Örneğin bir belgesel kanalı tercih ederek sinemanın Britanya'daki işçi sınıfı kültürüne etkisini seyredebilecekleri gibi bağımsız bir film kanalı tercih ederek dünyada neden çoğu gencin video oyunlarından keyif alıp eğlence merkezlerine gittiği hakkında bir anlam arayışında da olabilirler. Ya da BBC yapımcılığında çeşitli programlar tercih edebilirler. Bununla da kalmayıp, video oyunu oynama, dijital kameraları TV'ye bağlayıp akrabaları seyretme gibi daha pek çok şey yapabilirler (Burnett, 2012: s.32). Ancak seçenek gibi görünen tüm bu şeyler aynı zamanda bir "dayatmadır". Çağımızda hemen hemen hiçbir nesne yalnızca kullanım amacıyla satışa sunulmamaktadır. Seçme özgürlüğü olarak verilen şey, esasında kişileri kültürel bir sistemin içine dahil olmaya itmektedir. Oysa bu bir aldatmacadan başka bir şey değildir (Baudrillard: 2014: s.174). Seçimler ve seçilecek şeyin çokluğu bir özgürlük alanı gibi sunulurken esasında yaratılan, oluşturulan, birbirinden farklı gibi görünen ancak birbiriyle de pek çok noktada benzer özellikler taşıyan yeni gerçeklikler sunulmasıdır. Ekranda olan bitenin, ekran olmaksızın yarattığı anlam ise bu gerçekliği sağlamlaştırmaktadır. Böylece medya gerçekliği kendi özelliklerine göre oluşturmakta ve etkili bir biçimde aktarmaktadır. Teknolojinin ilerlemesi bir anlamda bu amacın kuvvetlenmesi anlamına gelmektedir.

1.3. SİNEMA ÜSTÜNE DÜŞÜNCE ÜRETİMİNDE BİR EVRE: SANAL GERÇEKLİK

Sinemanın kendine özgü teknik ve anlatı özellikleri onun diğer bütün sanat dallarını da kendi kapsamına dâhil etmesini sağlamakta ve bu durum aynı zamanda onun diğer sanat dallarından da farklılaşmasını sağlamaktadır. Teknolojiyle kurduğu ilişki nedeniyle sinema her dönem farklı anlatı yapıları ve gerçeklikler ortaya koyabilmektedir. Bu, onun teknolojiyle olan uyumu ve bu uyumdan yakaladığı yeniliklerle sonuçlanmaktadır. Gerçeklik her yeni teknolojik değişim ve sinemanın bu değişimle sağladığı uyumla yeniden meydana getirilmektedir. Bu yeniden üretim sinemanın günümüzdeki etkili konumunun devamı anlamına da gelmektedir. Çağ, her ne kadar internetle yeni, kısa videoların popülerlik kazandığı ve bu tür video üretimlerinin daha çok tercih edildiği çağ olsa da sinema hâlâ etkili bir araç olmayı sürdürmektedir.

Gerçekliğin daima sorgulandığı, değişip dönüştüğü yaşamımızda bu kavram artık teknoloji ile de yeniden tanımlanabilir ve açıklanabilir bir forma girmiştir. Çağ, teknoloji çağıdır ve artık çevremiz neredeyse bütünüyle teknolojinin kuşatması altındandır. Her yaş grubundan insanın kullandığı teknolojik bir araç mutlaka vardır ve çağı yakalamak hatta onu ileriye taşımak artık neredeyse teknolojiye sahip olmakla, onu kullanabilmekle ilişkili hale gelmiştir. Gelişen toplumlar teknolojileriyle anılmakta ve teknolojiyi üreten ve buna sahip olan ülkeler geleceğin en güçlü ülkeleri olarak görülmekte ve yine geleceğin en önemli çalışma kollarının bu doğrultuda teknolojiyi en iyi kullanan insanlardan oluşacağı düşünülmektedir.

Bugün gelinen noktada teknoloji özellikle yapay zekâ ve robot teknolojisiyle büyük oranda atılımlarla varlık göstermekte ve bu yönde üretilen her yeni araç, gerçeğe, hakikate ve insana en çok benzeyen ancak güçlü ve pratik çözümlemeleriyle de insandan üst bir kademe olarak ayrılan yeni biçimlerde var olmaktadır. İnsana hem bu kadar benzeyen hem de ondan bu kadar ayrılan bu yeni teknoloji onun gerçekliğini de sorgulanabilir hale getirmektedir. Sanal gerçekliğin çevremizi kuşatan, insanları bu yeni teknolojilerle saran ve onları da yapaylığın gerçekliğinde yeniden biçimlendiren bu özelliği sinemada da yeni biçimler yaratmaktadır. Sanal gerçeklik gözlükleriyle yenidünyalar hatta en gerçekçi yapay dünyalar kişileri gözlükleri taktığı anda başka bir evrene taşımaktadır: Fiziksel gerçekliğin yapay zamanında yeni bir hikâye.

Bedenin fiziksel gerçeklikte sağladığı çok az hareketle meydana gelen 360 derecelik özgürlük. Gerçek ile yapayın iç içe geçtiği, bir hiper-gerçeklik döneminin yaşandığı günümüzde bir endüstri olarak sinema bu dönüşümü yeniden inşa etmektedir. Bu bir inşa sürecidir ancak yapaylığın en gerçekçi haliyle kurulan, gerçeğin ötesine geçebildiği kadar başarılı sayılan ve kişileri farklı tekniklerle kuşatarak onları bu dünyaya alan gerçeklik. Teknoloji aracılığıyla oluşturulan bu yeni gerçeklik, sinema anlatısına da alternatif oluşturmakta ve sinemayı bu anlamda yeniden tartışılabilir bir noktaya taşımaktadır. Çünkü sanal gerçeklik esasında pek çok disiplini içine alan oldukça karmaşık ve kapsamlı bir kavramdır. Sinema diğer disiplinlerle birlikte sanal gerçeklik teknolojisini kendi tekniğiyle harmanlamakta ve yeni anlatı biçimleri, dolayısıyla da yeni gerçeklikler oluşturmaktadır. İlk andan itibaren daima gerçeklikle kurduğu ilişkiyle anılan sinemanın sanal gerçeklikle yeniden anılmaması mümkün değildir. Çünkü artık neredeyse tamamıyla farklılaşan bir hikâye anlatımı ve anlatı dili söz konusudur. Bu nedenle tezin sonraki bölümlerinde sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik gibi kavramlar açıklanacak ve bu kavramların oluşturduğu sistemlerin sinemayla kurduğu ilişki tartışılacaktır.

1.3.1. Sanal Gerçeklik Kavramı

Toplumda teknoloji hayatımızın önemli bir parçası haline gelmekte ve insanların bilgiyi düşünme, uygulama şeklini değiştirmektedir (Antonioli vd., 2014: s.2). Günümüzdeyse bu durum, gelecekte insan özelliklerine eşit, hatta onu aşan, bilgisayar kapasitesine ulaşılabilme yönündedir. Fütüristlerin düşüncelerine göre, öyle teknolojik gelişmeler yaşanacaktır ki şu an bunun tahminini yapmak bile kapasitemizi zorlayabilmektedir. Bu noktadan itibaren "tekillik" kavramıyla karşılaşılmakta ve buna yönelik bazı öngörüler ortaya atılmaktadır. Bu yöndeki kimi görüşlerin, düşünen ve hisseden makineler yapılacağı yönünde olduğu bilinmektedir (Greene, 2013: s.357). Teoriye göre tekillik, insanın karşısına çıkan her sorunun, gün geçtikte daha da etkili hale gelen programlama teknolojisi sayesinde çözülebilmesi anlamına gelmektedir (King, 2016: s.19). Böyle bir durumda otomatikleşen nesnelerden bahsetmek mümkündür. "Kendi başına çalışır" özellik taşıyan bu nesneler sayesinde kişi kendi ile nesne arasında bağıntı kurmakta ve onu "büyülü" olarak görmektedir

(Baudrillard: 2014: s.140). İnsan ile bilgisayar arasındaki bu ilişki ve etkileşim, gerçeğin farklı bir şekilde deneyimlenebileceği bir zemin yaratmakta, sanal olana ilişkin gelişmiş bir his yaratmakta ve gerçek olan ile sanal olan arasındaki ayrımı belirsiz kılmaktadır (Burnett, 2012: s.141). Şu anda bilgisayar bilimindeki yoğun araştırmalar, bilgisayarların kullanımını daha kolay hale getirmek için insan bilgisayar etkileşiminin daha doğal, esnek, verimli ve sezgisel yollarını geliştirmeyi amaçlamaktadır (Liu vd., 2001: s.28).

Esasında insanlık tarihi fikirleri aktarma ve deneyimlemede kullanılan medya sayesinde bir sonraki aşamaya geçmiştir. Kaydedilen tarih mağara duvarına çizilen resimlerle başlarken bugünkü gelişmeler artık yönünü sanal gerçekliğe çevirmiştir. Hikâye anlatımı o dönem kendisini mağara duvarlarında gösterirken bugün sanal gerçeklik teknolojisindeki gelişmeler neticesinde fikirler, bu yeni ortamda aktarılmaya devam etmektedir (Sherman ve Craig, 2003: s.5). Diğer yönüyle, "artırılmış çağ" olarak da adlandırılan bir dönem yaşamımızın her noktasını sarmalamaktadır. Bu dünyada yaşamlarımız tamamen artırılmış teknolojiyle bütünleşecektir. Sağlık durumlarının takibini yapan cihazlardan, mal ve hizmet ödemelerine, boş zaman kullanım biçimlerinden, nereye, nasıl gidileceği, nereden tavsiye alınacağına kadar her şeyle etkileşime geçilecektir. Bu yaşam biçiminden soyut yaşamak, "çevrimdışı kalmak"[28] ise seçenekleri kısıtlayacak hatta imkânsız hale getirecektir. Dijital okuryazarlık diğer pek çok disiplinden çok daha önemli bir hale gelecektir (King, 2016: s.383).

Yaşamımız zamanın görece çizgisinde anlar ve anılardan oluşmaktadır. Bireysel ve toplumsal olarak yaşadığımız çoğu şey kendi algı dünyamızdan geçerek hatıraları da arkasına alarak yeni gerçeklikler oluşturmaktadır. Arnheim algı ile bellek arasındaki en faydalı etkileşim biçiminin görülen şeylerin tanınmasıyla oluştuğunu belirtmektedir. Ona göre geçmişte elde edilen görsel bilgi, yalnızca görüş alanında ortaya çıkan bir nesne veya eylemin doğasını fark etmeye yardımcı olmakla kalmamaktadır; aynı zamanda nesneye, görüşlerimizi oluşturan şeyler sistemi içinde

[28] Çocukluğumuzda mahalleye yeni biri taşındığında bir an önce güven kazanmak için kendi hakkında kısa sürede bilgiler verirdi. Bu bilgilerdeki gecikme veya gizleme güvene dair kuşkular uyandırırdı. Bugün benzer bir durum artırılmış dünyada da karşımıza çıkmaktadır. Burada güven oluşturma platformu teknolojidir ve yapacağınız paylaşımlar diğerlerine fikir verecektir. Bu noktada paylaşımı abartmamak ama uzak da kalmamak gerekmektedir (King, 2016: s.321).

yer ayırmaktadır (Arnheim, 2015: s.109). Düş, hayal ve yanılsamaları yaşamın gerçekliğinden uzak tutmak pek mümkün değildir. Çünkü gündelik hayatta algılanan diğer şeyler gibi onlar da gerçekliğin parçasıdır. Hayal ve gerçek arasındaki ayrım yok olmakta, her olgunun gerçekliğine şüpheyle bakma ihtiyacı oluşmakta ya da algılanan olgular gerçek olarak kabul görebilmektedir. Böylece bu konuda kişisel algı bağımsız bir değişken olarak görülmektedir (Derman, 2010: s.26). Teknolojik gelişmeler neticesinde "gerçeklik" kavramı yeniden tartışmaya açılmakta farklı anlamlarla yeniden açıklanmaktadır. Yeni gelişmelerin sonucunda ortaya çıkan şey yapay ve gerçek arasındaki ayrımın bulanıklaşması yönündedir. Yapay dünyaya ait fiziksel ve deneyimsel özellikler, gerçeğe her geçen gün daha çok yaklaşmaktadır (Greene, 2013: s.361). Böylece gerçeklik kavramına yönelik bazı yenilikler onun alternatif kavramlarını meydana getirmiş ve başka tanımlamalara gidilmesini sağlamıştır. Teknolojinin tüm hayatımızı böylesine sardığı bir dönemde gerçeklik ve gerçeklik yanılsamaları ile karşılaşılmaktadır. Artık başka evren, mekân ve zamanlardan bahsedilmekte ve bu bahsedilenlerin sanallığından söz edilmektedir. Bu da bizleri sanal gerçeklik kavramı ile tanıştırmaktadır. "Sanallık" ve "sanal gerçeklik" kavramları tamamen hayatımıza girmekte ve "sanal deneyimler" den bahsedilmektedir.

Sanal gerçeklik kullanıcının gerçek zamanlı hareketini manipüle eden bir bilgisayar tarafından oluşturulan sanal ortamı tanımlamak için kullanılan bir terimdir. Kullanıcı takip sistemleri aracılığıyla sanal ortamı yönetebilmektedir (Mandal, 2013: s.305). Sanal deneyimler de bir şeyin başka bir şeyin yerine geçmesi ve kişilerin yaratmış olduğu bu gerçeklik ve görselleştirmelere dahil olmasıdır. Bu durum aynı zamanda yakınlık-uzaklık, kontrol-kontrol yitimi gibi kavramların muğlaklığına da işaret etmektedir (Burnett, 2012: s.116). Böylece ortaya çıkan sanal dünya, verili bir ortamın içeriği anlamına gelmektedir. Yalnızca kendi yaratıcısının zihninde var olabildiği gibi başkalarıyla paylaşılabilecek şekilde de varlık gösterebilmektedir (Sherman ve Craig, 2003: s.6). Tüm bunlarla birlikte sanal gerçekliğin tam bir tanımını yapmak kolay değildir. Ancak onu birtakım cihazların eklenmesiyle üç boyutlu bir görselleştirme sisteminin uzantısı olarak tanımlamak ve bu sayede kullanıcının sentetik dünyayla doğal bir şekilde etkileşime girdiğini söylemek mümkündür (Natonek vd., 1994: s.260).

Sanal gerçekliğin tarihsel süreci esasında uzun bir geçmişe dayanmaktadır. Bugünkü şeklini almadan önce sanal gerçeklik panoramik resimler ya da 360 derecelik görüntüleri ile duvar resimleri gerek sunduğu görüş alanları gerekse onları seyredenlerde oluşan hissiyat ile sanal gerçekliğin örneklerini oluşturmaktadır. Bunların devamında ise stereoskopik yöntemler ile yaratılan fotoğraflar yer aldı. Bu fotoğraflar kullanıcılarda derinlik duygusu meydana getirdi (Vikram, 2016: s.30). 1943'te Collossus ve 1958'de mikroçip ile bilgisayar programı teknolojileri geliştirilmiş ve 1960'larda, simülasyonlarda ve sanal ortamlarda ilk gelişmeler oluşmaya başlamıştır (Jones, 2019: s.323). Bu teknolojiye yönelik ilk ürünün 1962 yılında görüntü yönetmeni Morton Heilig tarafından çıkarıldığı bilinmektedir. Yönetmen, "Sensorama Simulator" isimli bir sanal gerçeklik simülasyonu icat etmiştir. Devamında "Telesphere Mask" isimli gerçeği simüle eden bir maske icat etmiş, onun bu çalışması, Ivan Stherland tarafından 1966 yılında "Sword of Democles" ismiyle çıkardığı aygıtla devam ettirilmiştir. Onun bu çalışmasıyla gösterilen görüntülerin mutlaka kamera aracılığıyla kaydedilmiş gerçek görüntü olmasının şart olmadığı, bilgisayarda oluşturulan hiper-gerçekliğin de kullanılabileceği ortaya çıkmıştır. Sonrasında da Myron Kreuger'un, projeksiyon cihazını kullanarak icat ettiği Videoplace, 1970'lere gelindiğinde Gouraud ve Phong'un çalışmaları, 1971 yılında İngiliz Redifon şirketinin ürettiği uçuş simülatörü ile bu teknoloji gelişmeye devam etmiş ve yeni bir döneme girmiştir. 70'ler ve 80'lerde de yeni icatlar ile aygıt gelişmeye devam etmiş ve ilk kez 1983 yılında sanal gerçeklik konferansı Seattle'da gerçekleşmiştir (Yengin ve Bayrak, 2018: s.44-46). 1990'ların başında sanal gerçeklik alanındaki gelişmeler artış göstermiş ve böylece Sanal Gerçeklik terimi daha popüler hale gelmiştir. Sanal ve gerçek kelimeleri her tür medyada kullanılır hale gelmiş ve çoğu kez olumsuz anlamlar atfedilmiştir (Mazuryk ve Gervautz, 1996: s.3).

Bu alanda gerek hikâye oluşturma gerekse deneyim tasarımı üzerinde ilerlemeye devam ettikçe, başka sanat dalları da oluşmaya başlayacaktır. Böylece oyunlar, filmler, sanal ve artırılmış gerçeklik dünyaları, hikâye ve deneyimlerle zenginleştirecektir. Öyle ki bu durum kimi kullanıcılar için başka bir dünyaya kaçış gibi algılanacak ve sanal dünyalara bağımlı hale geleceklerdir. Ancak süreç içinde tıpkı sosyal medya ve akıllı telefonlar gibi bu da normalleşecek, tıpkı diğer pek çok teknolojik araç gibi yaşamımızın bir parçası olacaktır. Böylece artırılmış-sanal dünyalar ile gerçek dünya

iç içe geçecektir (King, 2016: s.401). Sanal dünyalar, kişilerin kendilerine kimlik ya da *avatar* seçmesiyle diğer kişiler arasında kurduğu etkileşimle çevrim içi toplulukları ifade etmektedir. Burada avatar teriminin ilginç olduğunu söylemek mümkündür. Çünkü geçmişte bu kavram, insan formuna girmiş ilahi bir varlığı açıklamak için kullanılmıştır. Örneğin, Hindu tanrılarının benzer bir biçimde çeşitli dünyevi formlara girdiği bilinmektedir (Twenge ve Campbell, 2015: s.175). Sanal ortam aynı zamanda dijital bir ortamdır. Bu ortamda kullanıcının hareketlerini algılayan sistemler söz konusudur ve bu sayede kişinin hareketleri ve çevresi izlenmektedir. Örneğin, bir bilgisayar oyununda kullanıcı joystickler aracılığıyla sanal evren içinde hareket edebilmekte veya sanal dünyada etkileşime geçmek için bazı kumandalar kullanılabilmektedir. Sanal dünya gerçek dünyanın ipuçlarını dijital olanla değiştirerek sanal evrene taşımaktadır (Fox vd., 2009: s.95). Diğer yandan yarattığı duygu durumları ile sanal gerçeklik, kullanıcıya sınırlar arasında hareket edebilme olanağı tanıyan bir teknoloji görevi taşımaktadır. Bu teknoloji beş duyuyu harekete geçirerek hayal ile gerçek; hayali ortam ile gerçek ortam arasında zamansal ve uzamsal olarak bir deneyim sağlamaktadır (Kim, 2016: s.1). Bu teknoloji elbette görsel kültürde bazı değişikliklere de neden olmaktadır. Yirminci yüzyıl boyunca görsel kültür fotoğraf, sinema, televizyon gibi medya araçları ile hâkimiyet kurmuştur. Bu araçların her biri izleyeni farklı araçlarla farklı şekillerde görmeye yönlendirmiştir. Görmeye ve izlemeye yönelik bu araçlar tarihsel olarak da değişkenlik göstermektedir. Bugün yaygın olan izleme biçimleri ise yeni medya çağına işaret etmektedir. Çünkü artık bilgisayar gibi bir buluş devreye girmiş ve bu noktada geliştirilen simülasyon teknolojisi yeni bir biçim meydana getirmiştir (Lister vd., 2009: s.6). Bu sayede sanal gerçeklik teknolojisi üç boyutlu yapay ortamlar yaratmakta ve birçok duyuyu harekete geçirerek bir algı ve deneyim sağlamakta; önceden simüle edilmiş ve programlanmış bir ortamla etkileşim yaratmaktadır. Bunu yaratmak için insan vücudu birkaç girdi ile çevrelenmektedir. Kişiyi tamamen saran ve zihnine müdahale eden bu teknoloji günümüzde artık eğitimden, mimariye, animasyondan oyunlara dek çoğu alana girmiş bulunmaktadır. Bu teknoloji belki de geleceğin en önemli eğlence aracı olacaktır (Dijk, 2006: s.57). Özellikle de insan duyusunu etkili bir biçimde harekete geçirme noktasında "korku" temasını kullanması ve onu yaratması bu teknolojiye "devrim

niteliğinde bir eğlence teknolojisi" demeyi mümkün kılmıştır (Staubli, 2017: s.16)[29]. Fakat VR teknolojisi pek çok disiplinde karşılık bulmuş ve uygulamada olan bir alandır. Mimari, tasarım, fizik, kimya ve tıp alanına kadar pek çok alanı da içine alan geniş bir yelpazede yer almaktadır. Bütün bu disiplinlerdeki kullanımı VR'ı ortalama bir insan için kapalı bir hale getirmekte bu da sanal olma özelliğini artırarak gerçekliği "vaat edilen topraklar" ile bir tür efsaneleştirmektedir. Böylece VR evreni aynı zamanda erişilmez bir alan olma özelliği taşımaktadır (Mazuryk ve Gervautz, 1996: s.56). VR tasarımı, yalnızca teknoloji ve psikolojinin ötesine geçerek multidisipliner olma özelliği göstermektedir. Çünkü VR karmaşıktır ve bu karmaşıklığın çözülmesi, yüksek kalitede bir uygulamaya erişilmesi sosyal bilimler, sinirbilim, bilgi ve bilgisayar bilimi, fizik, iletişim, sanat ve hatta felsefe gibi pek çok disiplinin anlaşılmasını gerektirmektedir (Jerald, 2016: s.3). Tüm bu etkileşimin sonucunda, sanal ve fiziksel dünyaların çoklu konumları, sanat ve bilim için yeni bir tür sembolik diyalog oluşturmak üzere birlikte çalışmak anlamına gelmektedir (Dolinsky vd., 2005: s.646).

Sanal gerçeklik ortamında kullanıcının HMD[30] kullanması ile görüş alanı bütünüyle sanal hale gelmektedir. Bu sebeple tipik 3D etkileşimin aksine VR içeriği bir "dalma" hissi sağlayabilmektedir ve bu durum sağladığı his dolayısıyla gerçek algısını da değiştirmektedir (Kim vd., 2017: s.6). Çünkü gerçek ortamın bir "tekno kopyasının" tasarlandığı sanal dünyada, sayısal temsil, gerçek nesnelerin yerini almaktadır. Böylece kişinin içinde bulunduğu gerçek ortamdan bütünüyle soyutlanması amaçlanmaktadır (Yengin ve Bayrak, 2018: s.9). Böylelikle sanal gerçeklikle birlikte yıllar sonra heyecan verici bir yeniden doğuşa tanıklık edildiğini söylemek mümkündür. Mevcut gelişmeler ve beklentiler, 2014'ten bu yana, önde gelen teknoloji şirketlerini bu alanda (sanat, iletişim, eğlence, gelişmiş iş verimliliği ve sosyal etkileşimi içeren bir VR ekosistemini büyütmek için) milyarlarca dolarlık yatırım yapmaya teşvik etmiştir. Aynı zamanda, yeni nesil teknoloji uzmanları alana yeni fikirlerle girmeye devam etmektedir. Pek çok alandan kişi heyecanla VR'daki

[29] Korku, oyunlaştırılmıştır ve bu durum hızlı bir artış göstermektedir. Katılımcıya hâlihazırdaki hikâyeye müdahale etme ve kendi seçimlerine göre hareket etme olanağı sağlanarak alışılmışın da dışına çıkılmaktadır. Bu gelişmeler aynı zamanda sanal gerçekliğin sinema ve oyun arasındaki farklılıklarını da daha bulanık hale getirecektir (Staubli, 2017: s.4).

[30] HMD (Head Mounted Display) oyun, tıp, havacılık gibi çeşitli kullanım amaçlarıyla kafaya kask biçiminde takılan araç.

hızlı gelişmeleri takip etmekte, yeni şirketler kurarak, teknolojiyi geliştirmek ve yeni deneyimler yaratarak onları şekillendirmeye çalışmaktadır (Lavalle, 2019: s.VII). 2015 yılında Walt Disney Company, Jaunt VR'a 66 milyon dolarlık yatırım yapmış; 20th Century Fox, 2017'de sanal gerçeklik ve artırılmış gerçekliğe odaklanan "FoxNext" adlı yeni bir bölüm oluşturmuştur. Günümüzde büyük film şirketleri "The Jungle Book", "Star Wars" ve "The Martian" gibi filmlere ilişkin kısa VR fragmanlar ya da VR oyunlar üretmeye başlamıştır. Cannes Film Festivali ve Sundance Film Festivali de son yıllarda VR film kategorileri oluşturarak ödül veren önemli festivaller arasındadır (Ding vd., 2018: s.1572). 37. İstanbul Film Festivali'nde de ilk kez VR kategorisine yer verilmiş ve farklı ülkelerden 10 interaktif film "360 Derece VR Deneyimi" olarak sunulmuştur (İKSV, 2018). Diğer yandan "Uluslararası Sanal Engravist Baskıresim Bienali" ile 2020 yılında, dünyanın ilk sanal baskı resim etkinliği gerçekleşmiştir. Bienal kapsamında 54 ülkeden 600'den fazla sanatçının eseri dijital ortamda, sanal galerilerle gösterime sunulmuştur (Engravist, 2020). Aynı yıl "Venice VR Expanded 2020" etkinliğine Koç Üniversitesi Karma Lab[31] ve Soho House İstanbul iş birliğinde ev sahipliği yapılmıştır. Pek çok ülkeden çeşitli VR projeleri kişilerin deneyimine sunulurken (FilmLoverss, 31 Ağustos 2020); Türkiye'de de sanal gerçeklik teknolojileri, bu teknolojinin yaşamımızda meydana getirdiği değişimler ve gerçekliğin bu çalışmalarla birlikte "deneyimlenebiliyor" olması ilgiyle karşılanmaktadır.

Diğer yandan son zamanlarda, ucuz yüksek güçlü bilgisayar işleme ve görüntüleme sistemlerinin ortaya çıkmasıyla, VR ticari olarak uygulanabilir olmaya ve kamu tarafından benimsenmeye daha yakındır. Burada Sinematik Sanal Gerçeklik (CVR) denilen gelişmenin katkısı büyük olmuştur. CVR'nin resmi bir tanımı hâlâ geliştirilirken, ortaya çıkan fikir birliği, bu terimin, bireysel kullanıcıların genellikle stereoskopik görünümlerle 360 görüntülemede sentetik dünyalara bakabileceği ve özel olarak tasarlanmış mekânsal sesi duyabileceği bir tür sürükleyici sanal gerçeklik deneyimini ifade ettiği yönündedir. Sanal dünyanın gerçek zamanlı olarak grafik işleme ve ses tetikleyicileriyle oluşturulduğu geleneksel sanal gerçeklikten farklı

[31] Detaylı bilgi için: Venice VR Expanded 2020. Erişim Adresi: https://karma.ku.edu.tr/en/venice-vr-expanded-2020. Erişim Tarihi: Ekim 2020.

olarak CVR, önceden oluşturulmuş görüntü ve ses öğelerini özel olarak kullanmaktadır. Bu durum, teknolojiyi ileri aşama bir kaliteye taşımaktadır (Mateer, 2017: s.4). Sanal gerçeklik, yapay kurulumların en gerçekçi biçimi olarak varlık göstermekte ve her geçen gün gerçekliğin bir adım ötesini vaat etmektedir. Belki de gerçeklik, sanallığın pençesinde tanımlanması en zor dönemindedir. Gerçek olarak algıladığımız şeylerin yapay ile işlendiği, diğer yandan bu yapaylığın en derin gerçeklik iddiasında olduğu arada kalmış bir tanımdır artık.

1.3.1.1. Sanal Gerçeklikte Simülakr ve Simülasyonlar Evreni

Gerçeklik ve bu kavramın teknolojiyle kurduğu bağlantı güçlü etkiler yaratabilmekte, yaratılan sanallıklar ve simülasyon evrenleriyle kavram yeniden başka kavramlarla birlikte açıklanmakta ve onu tek başına yorumlamak zor bir hal almaktadır. Gerçeklik artık bulanıktır ve görülmesi neredeyse imkânsızdır. Gerçekliğin, teknoloji çağındaki yeni görünümleri yeni kavramları da beraberinde getirmektedir. Artık dünyamız teknolojinin etkileşimiyle anlam kazanmaktadır. Etrafımız, insanın belki de en çok kendinden esinlenerek ürettiği bu araçlarla doludur. Artık yaşamı algılamamız, anlam arayışımız ve "gerçek" kabul ettiğimiz çoğu şey değişime uğramaktadır. Gerçek ve sanal gerçek birbiriyle iç içe geçmiş durumdadır. Neyin gerçek neyin kopya olduğu bile sorgulanamayacak kadar birbirinin yerine geçmektedir. Baudrillard gerçekliğin bu "iç içe" geçmiş yeni biçimi üzerine simülasyon kuramından bahsetmekte ve artık çağın gerçekliğinin bir hiper gerçekliğe dönüştüğünü belirtmektedir.

Bu noktada simüle, simülakr ve simülasyon kavramını açıklamak gerekmektedir. Baudrillard simülasyon kavramının hakikat kavramının yerine geçtiğini belirtmekte ve "simüle etmek" kavramını aslında sanılanın aksine "-mış" gibi yapmak anlamında olmadığını belirtmektedir. Ona göre hasta gibi davranan biri gerçekten hasta olduğuna kişileri ikna etmeye çalışmaktadır. Buna karşın hasta olma durumunu simüle eden birinde bu hastalığa dair gerçek semptomlara rastlanmaktadır. Bu doğrultuda "-mış" gibi olma durumu gerçekliğe zarar vermemektedir. Çünkü gerçek ile bunun arasında gizlenmeye çalışan şey arasında net bir fark bulunmaktadır. Ancak simülasyon kavramı gerçek, sahte ve düş arasındaki tüm farkları yok etmektedir

(Baudrillard, 2016: s.16-17). Simülasyon, "farklı gerçekliklerin, çevresel, kültürel ve toplumsal bir biçime sahip olan imgelerle örülü bir haritasını çıkarmakla" ilişkilidir. Somut olarak varolmakta ve temel öğesi bilgisayar olsa dahi bir simülasyonun inşa edilmesi "mekânda heykel yapmaya" benzemektedir (Burnett, 2012: s.142). Simülasyon, gerçek olanı yok etmekte ve yok ettiği gerçeğin yerini alarak bir hiper-gerçeğe dönüştürmektedir. Simülakr ise hakikat anlamına gelmektedir. Ancak ortada bir hakikat de bulunmamaktadır. Dolayısıyla simülakrların hakikati gizleme gibi bir durumu söz konusu değildir ve bu nedenle simülasyon taklitten tamamıyla ayrılmaktadır. Böylece kopyalama sürecinden bahsetmek mümkündür. Gerçek, sürekli kopyalanmakta ve kopyalanabilir hale dönüşmektedir (Yengin ve Bayrak, 2018: s.41-43). Fakat diğer yandan simülakrlar bir çekicilik de arz etmektedir. Çünkü bütünüyle taşınabilen ve kolayca manipüle edilebilen bir toplumu tanımlamaktadır (Heyd, 2000: s.24).

Gerçek ve hakikate yönelik gerçekleşen bu uzam bir simülasyon çağıdır. Ancak bu durum taklit, suret veya parodiden oluşmamaktadır. Bu gerçek "aslı yerine göstergeleri konulmuş" bir gerçekliktir. Gerçek kaybolmuştur ve kesinlikle geri gelmeyecektir. Çağımızda gerçeğin "minyatürleştirilmiş hücreler, matrisler, bellekler ve komut modelleri" aracılığıyla tekrar oluşturulduğu bilinmektedir. Bu nedenle gerçeğin sonsuza kadar uzanan tekrar yaratımı olanaklıdır. Gerçek bundan böyle işlemsel bir biçime sahiptir ve bu yeni biçime "gerçek" ismini vermek bile sorunludur. Çünkü etrafını saran bir düşsellikten yoksundur. Sentetik olarak üretilen bu yeni biçim "hiper gerçek"tir (Baudrillard, 2016: s.14-15). Kişiler gerçeği temel alarak modeli değil, kendilerine gösterilen modeli temel alarak kurgulanmış gerçeği kabul görmektedir. Artık kişiler kafasında belirlediği bir evi bile çevresinde yayınlanan modeller aracılığıyla belirlemektedir. Medya araçları aracılığıyla bu modeller sergilenmekte ve bu çevrelenme biçimi kişinin düşüncelerini, eylemlerini etkilemektedir. Bu sebeple Baudrillard sanayi ötesi topluma bir hipergerçekliğin egemen olduğunu söylemektedir. Görüntü ve gerçek arasındaki ayrım yok olmuştur (Şaylan, 2016: s.303). Baudrillard'a göre kişinin gerçeklik, hakikat ve anlam arasındaki bağıntının, farklılığın yok olduğu postmodern çağda imajlar, gösteri ve göstergeler egemenlik kurmaktadır. Böylece birey ve grup arasındaki ayrımlar silinmekte, bireyin kimliği imaj, kod ve modele göre oluşmaktadır (Cevizci, 2017a:

s.62). Artık, enformasyon, mekân-zaman-madde ilişkisinin en son aşamasını meydana getirmektedir. Doğal ve alıştığımız çevre algımıza ek olarak elektromanyetik bir çevre de eklenmektedir. Taşınabilirlik özelliği gösteren bu çevre gerçek mekânın alışılmış geleneksel perspektiflerini, gerçek-zaman ve simülasyon perspektifleriyle ayırıp parçalamaktadır. Böylece bu çevre, kullanıcının gerçek zamanda aktive edildiği, suni ve görsel bir çevredir (Şentürk, 2011: s.62).

Tüm bunların oluşumunda ve yaygınlaşmasında medya temel bir rol oynamaktadır. Göstergeler ve modeller medya aracılığıyla görünürlük kazanmaktadır. Burnett'e göre, medya araçları sürekli yayındadır ve kişiler bir düğme ile onu kapatsalar da aslında bu bir yanılgıdır. Kapattığımızı varsaymamız onları bütünüyle yok etmemektedir. İnsan kabiliyeti ve yaratıcılığı aracılığıyla kurulan bu evren, doğal ve inşa edilen bir evrenin parçası olmaktadır. Bu evren bir taklit değildir. Doğrudan dünyanın kendisiymiş gibi bir özellik göstermektedir ve doğal ile yapay arasındaki fark yok olmuştur (Burnett, 2012: s.34). Bu noktada Baudrillard "simülakrum"lardan söz etmekte ve medyanın sunduğu gerçekliğin asıl gerçeklik haline dönüştüğünü söylemektedir. O, televizyonu, "herhangi bir gerçekliğin kendisiyle hiçbir ilişkisi olmayan: kendi kendisinin saf simulakrumu" olarak açıklamaktadır. Televizyon tek başına bir evren sunmakta ve o evrende oluşturulan bütün aktiviteler yine kendi içinde haber olma niteliği taşımaktadır (Barrett, 2015: s.264). Medya gerçekliğinin sunduğu bu evrende filmleri de örnek göstermek mümkündür. Filmdeki öyküden etkilenen bunun karşısında bazı duygular yaşayan seyirci aslında gerçek hayattakine benzer bir duygu durumu yaşamaktadır. İzlediği gerçeklik kendi gerçekliğine etki etmekte bu da duygu durumuna yansımaktadır. Duyum alanındaki gerçekliğin yerine düşsel ve sahte olan sanatsal gerçekliğin yerleşmesi sinema ve medyada oldukça yaygındır. Bu yöndeki egemen görüş ise simülasyonun hipergerçekliğe dönüşmesi yönündedir. Gündelik yaşamımızda hiç ilgimizi çekmeyen bir durumu medya araçlarında gördüğümüzde etkilenmemiz hipergerçekliği açıklamaktadır (Ulutaş, 2017: s.57). Mcluhan'ın "araç iletidir" görüşünden hareketle Baudrillard, gerçek teknik donanımlarla ne kadar çekici hale dönüştürülürse asıl gerçeklikten kopma da aynı oranda artar demektedir (Otan, 2013: s.100). Baudrillard'a göre medya gündelik yaşam, kapitalizmin ideolojik söylenleriyle yüklenmekte ve bu nedenle gerçeklik kaybolmaktadır. Herkes imgeler dünyasının yani üstgerçekliğin tuzağındadır. Kişiler

medyanın daimî olarak ürettiği imgelerle doyurulmaktadır (Gottdiener, 2005: s.43). Sanal dünyaların gelecekte yaratacağı etkiler toplum için nihai bir ilaç olabileceği gibi gerçek bir tehlikeye de yol açabilecektir. Bu noktada dikkatli olmak ve doğru dozu seçmek konusunda kişilere büyük sorunluluk da düşmektedir (Mazuryk ve Gervautz, 1996: s.60).

Orijinallik ve bunun korunmasına yönelik çağımızda gerçekleştirilen yönteme örnek olarak Baudrillard, Lascaux Mağarasını göstermektedir. Bu mağara, orijinalini korunması amacıyla ziyarete kapanmış ve hemen yakınına bir kopyası inşa edilerek ziyarete açılmıştır. Mağarayı görmeye gelen kişiler önce bir dikiz deliğinden gerçek mağarayı seyretmekte ardından kopyasını gezmektedir. Sonradan üretilen kopya, asıl olanla bire bir aynıdır ve bu durum aslında her iki yapıyı da yapaylaştırmaktadır (Baudrillard, 2016: s.24). Disneyland[32] da gerçeklik kavramının yok olduğu gerçek ile gerçek olmayanın iç içe geçtiği ve ayrımı yok ettiği bir diğer örnektir. Hatta bu yönüyle bir "kusursuzluk" addetmektedir. Disneyland bir illüzyon, fantazm ve düşsel bir evren sunmaktadır. Bu evrene giren kişiler esasında Amerika'nın bir minyatürüyle karşılaşmakta ve bu evren kişilere çok sayıda oyun ve oyuncak sunmaktadır. Bu büyüleyici dünyanın etkisiyle gezinen kişi, dünyadan çıktığında ise kendi yalnızlığına yeniden dönmek durumundadır. Disneyland'ın bu evreni aslında hiper gerçeklik ya da simülasyon dünyası olarak da ifade edilebilmektedir (Baudrillard, 2016: s.28-29).[33] Disneyland ve Las Vegas gibi sonradan oluşturulmuş bu yerler gerçeklerden soyutlanmış, "askıya alınmış ötekilik mekânları"dır. Buradaki yapay yaşam alanları insanları soyutlamakta ve bu hissettirilmeden yapılmaktadır. Kaçış alanları olan bu kurgu mekânlar aracılığıyla kişiler, kendi eğlence anlayışını burada sürdürdüklerini düşünmektedir. Böylece iktidar, bu ötekilik mekânlarıyla kişileri kontrol altında

[32] Disneyland bugün Amerika'nın en popüler çekim merkezidir. Walt Disney geliştirdiği lunapark kavramı ile bir örnek oluşturmuş ve Tennessee'deki Dollyland, Kaliforniya'daki Knotts Barry Farm gibi pek çok yerde de bunlar görülmeye devam etmiştir. Bunun yanında özel Disneyland formu Japonya ve Fransa gibi yerlerde de kurulmuştur (Gottdiener, 2005: s.150).

[33] Özellikle Kanada'daki Playdium, sanal oyun ve simülasyon ortamının en iyi örneklerindendir. Burada çocuklar sürat yaparak motosiklet sürmekte, yetişkinler, bir ekran aracılığıyla devasa boyutlardaki karakterlerle boks yapmaktadırlar. Silahlar, beyzbol alanları, snowboard ve kayak oyunlarına ayrılmış bölümlerin yanında elbette ki restoran ve pizzacı da bulunmaktadır. Burada devasa bir sinema ve tropik bölge seslerini, koku ve tatlarını simüle eden bir Yağmur Ormanı restoranı da vardır. Daha pek çok ilginç özelliğiyle bu yerler, film, TV dizileri veya rock gruplarına yönelik eşyalar, oyuncaklar ve giysiler de satmaktadır (Burnett, 2012: s.141).

tutabilmekte ve esasında bireysel özgürlüklere müdahale edebilmektedir (Pösteki, 2019: s.80). Benzer bir durumu tarihten bir alıntıyla da açıklamak mümkündür. Truva savaşını sonlandıran eylem Truva Atı'nın içeri alınması olmuştur. Bu eylem basit stratejik bir hatanın çok daha ötesine uzanmaktadır. Sanat-gerçek-hakikat arasındaki ilişkinin de bir sonucudur. Çünkü Antik Yunan'da heykel ve inanç arasında güçlü bir ilişki vardır. Heykel bir gösterge olarak Tanrı ve Tanrısal olan şeyleri nitelemektedir. Bu nedenle Truvalılar'ın bir atı heykel olma özelliğinin yanında onun tanrısal bir anlam taşıyan araç olduğunu düşündükleri açıktır. Bu, bir simülasyon örneğidir. Sanat aracılığıyla gerçekliği oluşturulan Truva Atı, bir inanç gerçekliği ile değerlendirilerek kale içine alınmıştır. Tanrısal bir anlam taşıdığı düşünülen bu heykelin bir savaş hilesi olma düşüncesi oluşmamıştır. O dönemin sanat anlayışında heykel bir hakikati de nitelemektedir. Muhtemelen atın içinden askerlerin çıktığını gören kişiler, Tanrı'nın gazabına uğradıkları duygusunu yaşamışlardır. Sanat ve simülakr birlikteliğinin bir örneği olarak bu durum sanatla yaratılan gerçeğin etkili bir hakikate dönüştüğünü göstermektedir. Burada heykel, fiziksel gerçekliğinin yanında bir simülakr olarak başka bir hakikati oluşturmaktadır (Ulutaş, 2017: s.60). Böylece simülasyonların varlığı esasında çok daha geniş, çeşitli ve eskiye dayanan bir varlıktır. Bu nedenle onu yalnızca somut, gerçeğe çok benzer ve hatta onun ötesinde yapay nesneler olarak düşünmemek gerekmektedir. Tarihe, olaylara ve bir durumun ne şekilde sonuçlanıp, anlamlanacağına dair pek çok konuda fikir vermektedir. Artık günümüzde simülasyon evrenleri, sanal yerler, gerçekliği daima değişen, dönüşen ve başkalaşan durumlar, yaşamımızın bir parçası haline gelmiştir. Bu dönüşümde gerçeklik, yeni bir şekil almakta ve bu şekli yeniden tanımlama ihtiyacı doğmaktadır. Çünkü mevcut tanımların saydamlığı daima bir yitime uğramaktadır.

1.3.1.2. Sanal Gerçeklikte Yapay Zekâ

Sanal gerçeklik de dahil olmak üzere her yeni teknolojinin geleceği iki farklı yöne ayrılmaktadır. Bunlar teknolojik ve sosyal yönlerdir. Teknolojik yön, araştırmaları, bilimsel amaçları temel alırken, sosyal yön insanları temel almakta, bireyleri ve bir bütün olarak da toplumu incelemektedir (Mazuryk ve Gervautz, 1996: s.51). Teknolojinin bu iki yönü insan-teknoloji arasındaki güçlü ilişkiye işaret etmekte ve bu etkileşimle meydana gelen insan-makine arasındaki bağlantıyı da aynı biçimde

kuvvetlendirmektedir. Böylece, gerçek kavramının anlamına ulaşılmaya çalışılırken, artık gerçeğin var olup olmadığının tartışmaları daha ön plandadır. Çünkü sanal olarak adlandırdığımız pek çok şey gündelik yaşamımızda fazlasıyla yer kaplamaktadır. Bugün artık yapay zekâ, insan ve robot etkileşimlerinden bahsedilmekte, bu icatların gün geçtikçe insan görüntüsüne ve zihnine yaklaştığı bilinmektedir.

Şentürk, bu aşamaların geldiği noktayı daha da ileriye taşıyarak günümüzde biyolojik vücudun mevcut mekânda sabit kalmasını ancak "medyatik örgü" aracılığıyla aynı anda başka yerlerde de olabilmesinin mümkünlüğünün araştırıldığını belirtmektedir. Biyoteknolojinin dijital çağında, aynı anda iki farklı mekânda ve iki bedende varlık gösterebilmek mümkün olabilmektedir. Cyberspace ve Cybersex alanlarındaki deneyler buna yöneliktir (Şentürk, 2011: s.56). Teknolojinin dijital araçları küçültüp, taşınır hale getirdiği ve çoğu şeyi gündelik yaşama dahil etme düşüncesiyle zekânın da gün geçtikçe bir paylaşım ve işbirliği haline dönüşeceğini söylemek mümkündür (Burnett, 2012: s.144). Bu noktada Caudwell'de aynı görüşü paylaşarak bir makinenin ne kadar detay içerirse içersin, onu çalıştırmak için de gerekli birliğin o denli detaylı olacağını söylemektedir. Bu nedenle insan önce toplumda birliğin yasalarını öğrenmek durumundadır, aksi halde doğa karşısında gerçek anlamda özgür olması mümkün değildir (Caudwell, 1988: s.81). Bu yeni araçların karmaşık yapısının çözülmesi ve onların kontrolü de aynı zamanda bir o kadar önemlidir. Çağımız makinelerle çevrelendiğimiz bir çağdır ve artık insana benzeyen robotların varlığı ve tüm bunların günlük yaşamımıza eklenmesi söz konusudur. Baudrillard robot üretimi ve onun insana benzemesi ile ilgili şu açıklamaları yapmaktadır:

> Robot, insana özgü bir çeviklik gerektiren hareketleri gerçekleştirebilecek düzeyde kusursuz bir kopya olabilseydi o zaman insanlar ondan korkardı. Robottan beklenen tamamıyla işlevselleştirilmiş ve kişiselleştirilmiş bir dünyayı simgelemesi, yani insanın kendini her açıdan güvende hissetmesidir. Böylece bir evrende, robotun, işi özdeşleşmeye vardırmadan insanın sahip olduğu soyut güce sahip olmasında bir sakınca yoktur (…) Her ne kadar insana benzetilse de kusursuz bir nesne olan robotun bir *köle* olmaktan başka seçeneği yoktur. *Robot,* özünde her zaman bir köle olarak kalacaktır. İnsanı üstün kılan cinsellik hariç onun tüm diğer niteliklerine sahip olabilir. Zaten robot ancak bu sınırlar içinde insanları büyüleyebilir ve simgesel bir değere sahip olabilir. Çok işlevliliği insanın dünya üzerinde kurduğu fallik egemenliğin bir kanıtı olmanın yanı sıra, denetlenebilme, yönlendirilebilme, cinsiyetten yoksun bırakılma gibi özelliklere sahip köleleştirilmiş bir fallusa benzediği; bu tür bir cinselliğinse kolaylıkla

> denetlenip, kimseyi kaygılandırmadığı söylenebilir. Başka bir deyişle geriye yalnızca her söyleneni yapan işlevsel bir nesne, bana boyun eğen dünyaya boyun eğdiren, (eğer bu şekilde ifade edilebilirse) insana benzeyen, yani kendi ürkütücü yanını yadsımasını sağlayan bir nesneyle somutlaşan ve artık tıpkı kendisi gibi güçlü bir köleye sahip olduğu için gururlanabileceği türden bir şey kalmaktadır (Baudrillard: 2014: s.151-152).

Tüm gelişmelere rağmen yine de bugün dijital teknolojiler gerek insan duyularının oynadığı rolde gerekse insan sezgisinin inceliği ve bilincinin karmaşıklığı noktasında onun yerini alamamaktadır (Burnett, 2012: s.166). Robot teknoloji de her ne kadar "insana benzeme" özelliği taşısa da aslında işlevsel bir soyutlamaya benzemekten fazlası değildir (Baudrillard: 2014: s.152). Yapay zekânın dünyayı ele geçireceğinden ve insanlara boyunduruk vuracağından endişe eden insanlar da bulunmaktadır. Bu düşünce biçimi, tüm yapay zekâ ürünlerine tamamıyla insan özellikleri atfederek, aynı şiddet, bencillik ve zekâ ile hareket eden bir teknoloji gözüyle bakılmasındandır. İnsanın çok zeki bir versiyonu elbette çok korkutucudur. Ancak yapay zekânın insan eğilimi ve yargıları sergilemesi için net bir sebep yoktur hatta bunun aksi pek mümkün değildir (King, 2016: s.106). Bu noktada Greene bir ihtimal ortaya koymakta ve "belki de bilinç hiçbir biçimde benzetimlenebilen bir şey değildir" demektedir (Greene, 2013: s.365). Tüm bu tartışmalarla birlikte yapay zekânın hayatlarımızda tüm varlığıyla yer aldığı ve her geçen gün gelişme gösterdiği ortadadır. Öyle ki yapay zekâ geleceğin yatırımları açısından en çok ilgi çeken alanlardan biridir.

Dijitalage dergisi 2018 yılı Şubat sayısında yapay zekâ ve twitter'da bu yönde yer alan paylaşımlara yönelik araştırma sonuçlarına yer vermektedir. Çalışmada son 3 ayın Twitter paylaşımları ele alınmıştır. Virtua Consult bu doğrultuda yapay zekâ tartışmaları ve tartışmanın geleceğini anlamak için Lingua-Talk adlı dilbilim analiz araçlarını kullanarak, yapay zekâ tartışmalarının Twitter'daki yansımalarına odaklanmıştır. Araştırmanın ilk adımına son üç ayın Twitter'da yapılan yapay zekâ ile ilgili içeriklerin toplanmasıyla başlanmıştır. Retweet ve esinlenme içeren içeriklerin elenmesinin ardından özgün içerikler veya teknik ifade ile "kök içerikler" listelenmiş ve bunlar hem içerik hem de dilbilimsel açıdan analiz edilmiştir. Buna göre Twitter içeriklerinin hemen hemen 2/3'ü (%59) teknoloji haberleri ve bilgi notları tarafından belirlenmektedir. İncelemeye dâhil olan Twitter kullanıcılarının üçte biri, internette karşılaştıkları yapay zekâ hakkındaki bir haberi kendi ağlarındaki kişilerle

paylaşmakta, diğer üçte biri ise yapay zekâ konulu panel, konferans, kurs gibi etkinliklerden bahsetmektedir. Örneğin "İstanbul Barosu'nda bu Salı herkese açık ve ücretsiz yapay zekâ, robotlar ve hukuk konferansı etkinliği var. Çok değerli konuşmacılar alan bilgisini aktaracak. İlgi duyanlar kaçırmasın" gibi. Diğer yandan konuya ilişkin akademik kaynak paylaşımları da dikkat çekmekte, kullanıcılar bu yöndeki güncel kaynakları paylaşabilmektedir. İçeriklerin yüzde 41'inin ise doğrudan öznel görüşlerin yer aldığı paylaşımlardan oluşmaktadır. Örneğin; "insanlar yapay zekâ geliştiriyor biz kendimizi zor geliştiriyoruz" ya da "yapay zekâ ile robot teknolojisi birleşirse harika sporcular ortaya çıkacak! Bari bu şekilde olimpiyatlara katılsak!" gibi. Konuya mizahi yolla başvuranların oranının ise %36 olduğu görülmektedir. Araştırmanın bir başka kolu da bu paylaşımlar yapılırken kullanılan zaman kipi hakkındadır. Normalde şimdiki ve geçmiş zaman kullanımı yaygın olan haber metinleri, söz konusu yapay zekâ olduğunda gelecek zamana kaymaktadır. Bu da aslında konunun günümüzün bir gerçekliği olmaktan çok yarının gündemi olarak algılandığının göstergesidir (Dijitalage, 2018: s.39-41). Tüm bunlarla birlikte yaşamımızda yapay zekâ ve robot teknolojisinin hızla geliştiği bilinen bir gerçekliktir.

Yapay zekâ teknolojisinin farkında olan ve bunun getireceği fırsatları öngören ülkeler özellikle 2017 yılından itibaren ciddi yatırımlar yapmışlardır. Tüm dünyada 2023 yılında bu alana yönelik yatırımların 14 milyar dolar büyüklüğe ulaşması beklenmektedir. İngiltere, Rusya ve yapay zekâ alanında dünyadaki ilk bakanlığa sahip Birleşik Arap Emirlikleri'nin teknoloji üssü Dubai gibi ülkelerin yaptığı yatırımlarla, bu anlamda dikkat çektiği görülmektedir. Bunun yanında Norveç'te iş dünyasında yazılımsal robotların kullanması, Çin ve ABD'nin özellikle de GAFA (Google, Amazon, Facebook ve Apple) şirketlerinin yapay zekâ alanına yönelik ilgileri dünyanın yapay zekâya nasıl baktığının örneklerini oluşturmaktadır (Önemli, 2018: s.6). Marmara Üniversitesi Tıp Fakültesi Psikiyatri Anabilim Dalı Öğretim Üyesi Prof. Dr. Kemal Sayar, Yeşilay'ın 27-28 Kasım tarihleri arasında düzenlediği 4. Uluslararası Teknoloji Bağımlılığı Kongresi'nde modernite ve onun günümüz teknolojisi ile olan ilişkisine şu soruyu sorarak başlamıştır: "Nasıl bir dünyada yaşıyoruz?" Ardından sorusuna şu şekilde cevap vererek devam etmiştir: "Her şeyin elimizin altında hızla kaçıp gitmekte olduğu, hiçbir şeyi tam manasıyla kontrol edemediğimiz, dünün dünyasının yarının dünyasından farklılaştığı bir dünyada

yaşıyoruz. Dünün bilim kurgusu bugünün gerçeği haline geliyor. Dolayısıyla çok daha hızlı bir şekilde dünya dönüşüyor, farklılaşıyor. Bugün artık yapay zekâdan bahsediyoruz. Yapay zekânın tıpta ve eğitimde kullanılmasından bahsediyoruz. Adeta gelecek bugüne gelmiş gibi ve bilim kurgu olarak saydığımız her şey hızla gerçekleşiyor gibi. İçinde yaşadığımız çağ kimi düşünürler tarafından akışkan modernlik ya da sıvı modernlik çağı olarak isimlendiriliyor. Hızlı bir kapitalizm, dijital bir devrim ve hiper bireycilik var." (Yeşilay Aylık Sağlık, Yaşam ve Kültür Dergisi, 2008: s.23). Çağın bu gerçeği ve gelecekte yapay zekânın geleceği nokta düşünüldüğünde onun yaşamda nasıl yer edineceği ve ne gibi hakları olacağı konuları da tartışılmaya başlamıştır. Av. Fehmi Ünsal Özmestik, yakın gelecekte yapay zekânın hukuki ve cezai anlamda bazı sorumluluklar yükleneceğini belirterek toplumbilimciler ve hukukçuların, işin teknik tarafında yer alan bilgisayar bilimciler ve robotikçilerle bir araya gelip konuyu tartışmalarını önermektedir. Özmestik, yapay zekânın kendi iradi yapısının oluşması ve bunu kullanması halinde ona artık yeni bir "hukuki süje" tanınması gerektiğine de değinerek bu süjenin haklarının olup olmayacağı, sorumlulukları ve yaptırımları noktasının da hukukçular tarafından tartışılacağını belirtmektedir (Özmestik, 2018: s.50). Kozan Demircan ise aynı konu üzerinde durmakta ve yakın gelecekte hukukun en büyük sorununun yapay zekânın ekonomik ve yasal hakları hususunda gerçekleşeceğini belirtmektedir. Demircan, otopilotlu bir otomobilin, bir kaza esnasında, yolcularını korumak için yoldan geçen birine çarpmayı göze alması durumunda bunun sorumluluğunun kime ait olacağını ve yapay zekânın bu noktada nasıl bir yükümlülük taşıyacağı sorularını sormaktadır (Demircan, 2018: s.51)[34]. Canan Atalay ise yapay zekânın adım adım öğrendiğini ve bu noktada yapılması gerekenin onu erdemli bir şekilde tasarlamak ve gelişkin zekâyı makinelere yansıtmak olduğunu dile getirmektedir. Bu doğrultuda yapay zekânın ebeveyni insandır. Gelecekte bu sayede insanlık kendisi ile gurur duyabileceği gibi kendisinden utanç duyabilme ihtimali de vardır (Atalay, 2018: s.53). Yapay zekâ ve bunun gerçekliğiyle ilgili anlatılara sıkça yer veren alanlardan biri de sinema olmuştur. Bu durum *Her* (Spike Jonze, 2013) filminde işletim sistemiyle yaşanan aşkta, *Ex Machina*

[34] ABD'nin Arizona eyaletinde sürücüsüz bir araç ilk kez sokakta karşıdan karşıya geçen birine çarparak ölümüne yol açmıştır. Kaza anında araçta biri oturuyor olsa da aracın otomatik sürüş modunda olduğu bilinmektedir. Bu olayın ardından şirket bir süreliğine tüm sürücüsüz araç testlerini durdurmuştur (BBC, 22 Mart 2018).

(Alex Garland, 2015) filminde yapay zekânın kaçış planlarında ya da *Azınlık Raporu* (Steven Spielberg, 2002) filminde suçların önceden tespit edilebilmesi amacıyla pek çok şekilde ele alınmıştır.

Yıllar sonra *Azınlık Raporu* filmindeki hikâye gerçek yaşamdan bir gelişmeyle haberlere konu olmuştur. İngiltere'de bir polis teşkilatı HART adını verdikleri bir uygulamada, yapay zekâ şüphelilere yönelik kapsamlı bir veri sunmakta ve buna göre cezai yaptırımlara karar verilmektedir (NTV, 12 Mayıs 2017). Bu konuyu işleyen pek çok film vardır ve son dönemlerin öne çıkan dizileri arasında da yapay zekânın olumlu veya olumsuz yönleri farklı biçimlerde işlenmiştir. *Black Mirror* (Charlie Brooker, 2011) bunun en bilindik ve etkili örneklerini sunarken, *Westworld* (Lisa Joy ve Jonathan Nolan, 2016) dizisi ise yapay zekânın bellek, anı ve hafıza bilincini temel alarak konuyu bu anahtar kavramlarla ele almaktadır. Böylece düşünce üretebilen, anı biriktiren ve anılarla hissebilen yapay zekânın gerçekte ne olduğu ya da hangi yönlerle insandan ayrı tutulabileceği konusunu tartışmaya açmaktadır.[35]

Yapay zekâ hakları ve tüm bunların gelecekte neyle sonuçlanacağıyla ilgili en ilginç gelişmelerden biri robotlara vatandaşlık verilmesidir. Hanson Robotics firması tarafından üretilen Sophia isimli robot vatandaşlık verilen ilk robottur ve bu durum ilk kez Suudi Arabistan ile başlamıştır. Bunun duyurulmasıyla birlikte Sophia yaptığı konuşmada "Dünya'nın ilk vatandaşlık hakkına sahip olan robot olmaktan gurur ve onur duyuyorum" demiştir (BBC, 27 Ekim 2017). Marketing Meetup etkinliği sebebiyle Türkiye'ye de gelen Sophia dünyanın çeşitli yerlerine giderek, konuşmalar yapmakta, etkinliklere katılmaktadır. Diğer yandan robotlara vatandaşlık verilmesi Sophia ile de sınırlı kalmamaktadır. Bu olayın hemen ardından Japonya'da Shibuya Mirai isimli bir yapay zekâya daha vatandaşlık verilmiş, bu durum Malta'nın yapay zekâya vatandaşlık vereceği duyurularıyla devam etmiştir.

[35] Yapay zekâ ve sanal gerçeklik konularının sinemada ne şekilde görüldüğü, bu konularla sinemanın nasıl bir ilişki kurduğu kapsamlı bir biçimde ve başka film örnekleriyle araştırmanın ikinci bölümünde anlatılacaktır.



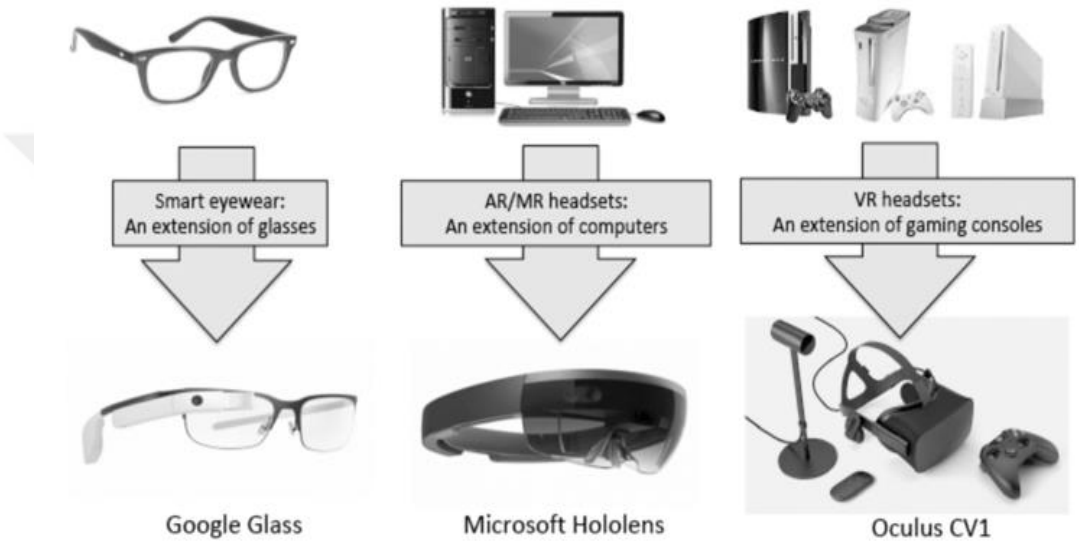
Resim 1: Shibuya Mirai'nin kimlik kartı (Newsweek, 6 Kasım 2017).

Diğer yandan Amerika'da ilk kez kurbağaların kök hücrelerinden canlı robotlar üretilmesi gibi ilginç gelişmeler de yaşanmaktadır (BBC, 14 Ocak 2020). Faydalı amaçlar için kullanılması planlanan bu robotlar, teknolojinin ve gelişmelerin hangi noktaya kadar ulaşabileceğine yönelik de öngörülmesi zor beklentiler yaratmaktadır. Fakat bu tür gelişmeler alana yönelik yatırımların her geçen yıl katlanarak devam etmesini sağlamaktadır. Örneğin, Avrupa birliği komisyonunun yapay zekâ için yıllık 20 milyar euro yatırım yapacağını duyurması (AA, 19 Şubat 2020), diğer yandan Türkiye'de de bu gelişmeleri takip etmek ve buna yönelik araştırmaları sürdürmek için ilk kez büyük ölçekte "Yapay Zekâ Uygulama ve Araştırma Merkezi" kurulması bunun örneklerindendir (Hürriyet, 18 Şubat 2020). Burada yapay zekâ hakkında bütün gelişmeleri bildirmek ve yatırımlardan bahsetmek mümkün değildir. Ancak her geçen gün yeni bir yapay zekâ ve robot teknolojisi gibi haberlerle karşılaşmak konunun gelecekteki görünümüne dair ipuçları vermektedir. Güç ve otorite bu alandaki gelişmeleri yakalama ve üretmeye kaymaktadır. Artarak devam eden yatırımlar bunun en önemli göstergelerindendir. Yapay zekâ artık yaşamımızda yer alan, bazı iş kollarında aktif olarak kullanılan ve kullanım kapasitesinin geliştirilmesine yönelik ciddi çalışmalara konu olan güçlü bir alandır.

1.3.2. Sanal Gerçeklik Sistemleri

Sanal gerçekliğin öne çıkan özelliğinin bir iletişim aracı olması, fiziksel ve zihinsel olarak kullanıcıyı daldırması, sentetik duyu uyarımı sağlaması ve etkileşim

yaratmasıdır (Sherman ve Craig, 2003: s.36). Ancak sanal ortam deneyimleri, bazı teknik platform ve donanımlarla sağlanmaktadır. Bu donanım son derece basit olabileceği gibi tamamen sürükleyici bir sanal gerçeklik deneyimi sağlamak istendiğinde karmaşık süreçleri de beraberinde getirmektedir (Fox vd., 2009: s.97). Bu karmaşıklık iyi yönetildiğinde elde edilen sonuçlar etkileyici olmakta ve gerçek dünyada yapılabileceklerin ötesine geçilerek güçlü deneyimler sunmaktadır (Jerald, 2016: s.1).

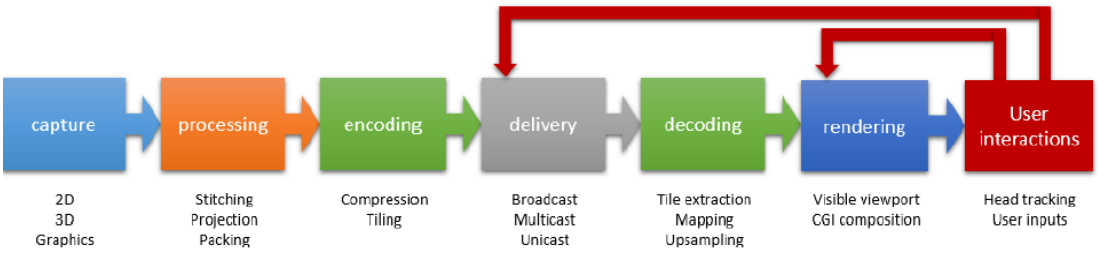


Resim 2: The emergence of Smart Glasses, AR/MR and VR headsets (Kress, 2019: s.6).

Bu teknoloji çoğunlukla başın arka kısmına yerleştirilen bir kordon aracılığıyla gözlük, kulaklık ve konum ayarlayıcı kameralardan meydana gelmektedir. Aynı zamanda görüntü kalitesini daha iyi bir hale getirmek amacıyla görüntüyü büyüten lensleri olan başlık ve mevcut görüntüyü kontrol edebilmek için tasarlanan kumandalar da vardır. Burada, kullanıcılar düz bir ekrana bakmamakta; bunun yerine her bir göz için tasarlanan, üç boyutlu algı oluşumuna olanak tanıyan bir ekrana bakmaktadır. Kullanıcının baktığı görsel, bütünüyle görüş alanını doldurmaktadır. Saniyede 90-120 çerçeve hızında görüntü sağlayan bu teknoloji, bu sayede görüntünün gerçekliğini de artırmaktadır. Hızın bu seviyelerde olması kullanıcının bütünüyle o dünyaya adapte olmasını sağlamaktadır (Yengin ve Bayrak, 2018: s.55). Diğer yandan erişilebilir kafaya monte ekranların ortaya çıkmasıyla sanal gerçeklik teknolojisinin yıllar içinde gelişip ilerlediğini söylemek mümkündür. Böylece bedenlenmiş biliş ve BIBS (Body Image and Body Schema) teorilerini VR gelişimiyle daha iyi

ilişkilendirmek için de bir motivasyon sağlanmıştır. Yeni bir fiziksel, doğal ve somut arayüzler dünyasına girerken, jest ve vücut hareketiyle günlük nesneleri manipüle ederek ve hatta beyinleri eğiterek dijital unsurlarla etkileşime girmek mümkün olabilmektedir (Tong vd., 2015: s.11). Fakat bu çok kolay olmamaktadır. Çünkü VR, multimodal ve etkileşimli bir teknolojidir. Kullanıcıların simüle edilen dünyayla mümkün olduğunca doğal bir şekilde etkileşime girmesi ve bunu gerçeğe çok yakın bir biçimde yapması beklenmektedir. Bu nedenle bazı VR uygulamalarında etkileşim belirli bir ölçüde sınırlı kalmakta ya da yalnızca bir veya iki duyu harekete geçmektedir. Mevcut teknolojik engeller ve bazı mali sorunlar birçok VR uygulamasını tamamen sürükleyici olmaktan alıkoymaktadır (Neira vd., 2018: s.2). VR teknolojisinin gelişimi boyunca, donanım ve yazılım uygulamaları açısından da herhangi bir standart yoktur. Bu nedenle, bugün çok çeşitli VR donanımları görülebilmekte ve her sistemin kendine göre benzersiz bir geliştirme sürecinin olduğu bilinmektedir (Schlueter vd., 2017: s.3).

VR 360 iş akışının yedi ana adımdan oluştuğunu söylemek mümkündür: yakalama, işleme, kodlama, dağıtım, kod çözme, oluşturma ve kullanıcı etkileşimleri. Bu yedi adımın her biri VR deneyiminin uçtan uca kalitesi üzerinde potansiyel etkiye sahiptir (Champel vd., 2017: s.3).



Şekil 1: VR workflow (Champel vd., 2017: s.3).

VR sistemlerinde stereoskopik lensler kullanılmaktadır. Ekran tabanlı, üç boyutlu, yapay bir ortam oluşturulmakta ve bu ortam kullanıcının hareketlerine bağlı olarak değişmektedir. Kişi VR cihazını kullanmaya başladığı an başını her çevirişinde görüş alanı da aynı şekilde değişmektedir. Bu, izleyiciye sanal bir dünyada bulunma duygusu vermektedir. Bazı VR içerikleri 180 derecelik bir alanda hâkimiyet kurmaktadır. İzleyici görüş alanını doğrudan soldan veya sağdan ya da dikey olarak değiştirebilmektedir. Bunun yanında çoğu VR içeriği de 360 derece olarak

tasarlanmaktadır. Bu ise, sanal dünyaya tamamen ait olma hissi yaratmaktadır (Staubli, s.3). Burada stereo için esas olan, sol ve sağ göz görüntülerini her göz için ayrı ayrı göstermektir. Görüntünün yaşam boyutunda gösterilmesiyle birlikte, çok gerçekçi sürükleyici bir deneyim meydana gelecektir (Ainsworth vd., 2011: s.11). Sanal evren yaratımının en yaygın kullanımlarından biri de modellemedir. Kullanıcı oluşturulan modelle birlikte gerçek dünyadaki gibi etkileşime girebilmektedir. Diğer yandan modellenen nesneler kendilerine atanmış doğal davranışa sahip olmakta bazı durumlarda da özerklik göstermektedir. Modelleme araçları çok çeşitli yeni VR uygulamalarının geliştirilmesini teşvik etmek için büyük bir potansiyel olma özelliği taşımaktadır (Mazuryk ve Gervautz, 1996: s.55). 360 derece video, 3D tarama, videogram, fotogram vs. üç boyutlu hareket yakalama teknikleri ve CGI (bilgisayar ürünü görüntü) gibi çeşitli VR üretim biçimleri vardır. 360 derece video üretimi fazla "rig" adı verilen çok sayıda geniş açı lenslere sahip video kameralar aracılığıyla sağlanmaktadır. Diğer yandan üç boyutlu hareket yakalama teknikleri ve 3D modelleme gibi diğer yöntemlerle de tamamen bilgisayar üretimi VR ürünlerinden bahsetmek mümkündür (Sarı, 2017: s.3). Tüm bu süreçlerin sonucunda, VR 360 içeriğinin toplam yüksek kalitesi, kullanıcının algılanan görsel, ses ve daldırma kalitesine bağlıdır (Champel vd., 2017: s.3). Böylece sanatçılar ve bilim insanları, sanal gerçeklikteki olasılıkları bir mühendislik aracı olarak keşfetmek ve ortaya çıkarmak için bir araya gelmektedir. Bu tutum, mühendisliği teknik anlamda ve aracı sanatsal anlamda birleştirmektedir (Dolinsky vd., 2005: s.651). Ancak sanal dünyaların gelecekte etkileşimi artırmaya yönelik daha iyi girdi ve çıktı cihazları içermesinin gerekliliği de ortadadır. Her giriş aygıtında aynı zamanda uygun dokunsallığı destekleyen bir geri bildirim çıkış aygıtı da yer almalıdır. Etkileşime süreç içerisinde yeni duyuların da eklenmesi beklenmektedir: sözlü ses çıkışı, ses tanıma, bilgisayarla iletişim ve nihayet tat ile koku. Tüm bu duyuların birleşimi bilgisayar ve insan arasındaki bilgi geçiş kanallarını genişletecektir (Mazuryk ve Gervautz, 1996: s.54). VR'ın yüksek maliyet, yazılım performansı ve kullanılabilirliği, veritabanı yönetimi, giriş-çıkış aygıtları, veri görselleştirme, fiziksel işlemlerin matematiksel açıklaması ve gösterimi gibi unsurları bazı sorunlara işaret etmekte; çünkü bu sorunlar sınırlamalara neden olmaktadır (Dias vd., 2007: s.3). Ancak tüketicilerin bu teknolojiyi daha rahat benimsenmesi ve tercih etmesi amacıyla şirketler bu alana yönelmekte; güçlü ve uygun fiyatlarda üretime geçmektedirler. Oculus Rift bunun

önemli örneklerindendir. Oculus'un VR kalitesi oldukça etkileyici bulunmuş ve şirket 2014 yılında Facebook tarafından satın alınmıştır. Bunun yanında Pokemon Go gibi artırılmış gerçeklik (AR) ile donatılmış uygulamalarsa oldukça popüler olmuş ve akıllı telefonlarda kullanıcıların elinde sıklıkla tercih edilmiştir. Bu uygulamanın yarattığı etkiyle kitleler tarafından tercih edilmesi Pokemon Go'nun popülerliğini ve AR deneyiminin kullanıcı açısından rahatlığını da kanıtlamıştır. Böylece Microsoft gibi şirketler, HTC ve Sony, VR ile AR'ın potansiyelini kabul etmiş ve bu konudaki çalışmaları ağırlık kazanmıştır. Böylece Sony'nin PlayStation VR'ı ve Samsung'un Gear VR kulaklıkları[36] da pazara girmiştir (Kugler, 2017: s.15). Pazarın bu yöndeki gelişimi bu teknolojiye erişimi de ekonomik anlamda rahatlatmaktadır. Kullanıcı için ulaşılabilir bir ücrette satışa sunulmaktadır. Gelecekte ise bu uygulamalar kullanım açısından da basit bir hale dönüşecek, tam etkileşim ve deneyim sağlayacaktır (Fellowes, 2017: s.50). Böylece yeni sistemler ve çözüm önerileriyle sanal gerçeklik sistemlerinin gelecekte daha iyi bir formda olacağını söylemek mümkündür. Sanal gerçeklik kendisini tamamlayan AR, MR[37] gibi diğer kollarıyla birlikte bir bütünlük oluşturmakta ve gerçekliği giden yolda çeşitlilik sunmaktadır. Böylece her gelişiminde varlığını bir adım daha öteye taşımaktadır. Önde gelen bazı şirketlerin bu yöndeki yatırımları da VR teknolojisinin geleceğine yönelik öngörülerin oldukça güçlü olduğunun göstergesidir.

1.3.3. Artırılmış Gerçeklik ve Artırılmış Sanallık

Gerçeklik, tanımlamalar arasında hareket ederken tekniğin ve teknolojinin değişimleri ile de yeni anlamlar bulmaktadır. Bu, günümüzde sanal gerçeklik kavramının artık yaşamın pek çok alanında yer edinmesini sağlarken, kavramın kendi alternatiflerini ürettiğini söylemek yanlış olmayacaktır. Artık sanal olanı tek başına

[36] VR kulaklıklar iki ana değişikliğe neden olmaktadır. Bunlardan ilki kullanıcılar açısındandır. Kişiler için film izleme deneyimi bireyselleşmekte ve gözlerine çok daha yakın, yeni deneyimler sağlanmaktadır. İkincisi ise 360 ° film paradigmasının bir yol değiştirme sürecine girmiş olmasıdır. Bu iki değişim seyirci ve sinema endüstrisi açısından oldukça önemli değişimlerdir (Dorta vd., 2016: s.213).

[37] MR (Mixed-Reality) "karma gerçeklik" olarak adlandırılmakta ve içerisine sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik ve artırılmış sanallık gibi diğer kavramları da dahil etmektedir.

tanımlamak da yeterli olmamaktadır. Bu nedenle teknolojinin geldiği noktada artırılmış gerçeklik, hatta artırılmış sanallık gibi kavramlara ihtiyaç duyulmaktadır.

Esasında sanal gerçeklik şu an daha alışılmış ve yaygındır. Çünkü kullanıcı bütünüyle bir deneyim yaşayacağını bilmekte ve bu bilgiyle sanal dünyaya girmektedir. Ancak burada asıl soru işareti bırakılması gereken nokta artırılmış gerçekliktir. Çünkü bu kez deneyimde artırılmış gerçeklik teknolojisi hâkimdir ve yaratacağı etkide bir melez gerçeklik söz konusudur. En temel biçimiyle artırılmış gerçeklik sanal ögelerin, var olan gerçek ortamın içine yerleştirilmesidir (Sayar ve Yalaz, 2019: s.146) ve dijital gerçekliğin gerçek dünyayla birleşmesine izin veren genç bir disiplindir (Laura, 2013: s.14). Böylece artırılmış gerçeklik bir tür sanal gerçeklik olarak da kabul edilmekte ve burada kullanılan özel ekran teknolojisi, kullanıcının gerçek dünyayı ek bilgi katmanıyla algılamasını sağlamaktadır. Bu sayede kullanıcının normal algılarına kıyasla mevcut bilgi miktarı artırılmaktadır. (Sherman ve Craig, 2003: s.18). Artırılmış gerçeklik teknolojisi zannedilenin aksine yeni bir teknoloji değildir ve temelleri 1900'lere kadar uzanmaktadır. 1901'de L. Frank Baum ilk defa gerçek yaşama veri aktaran elektronik bir ekrandan bahsetmiştir. 1960'lar ve 70'lerde de buna yönelik çalışmalar devam etmiş ve ilk kez 1982 yılında AR teknolojisi televizyona girmiştir. Dan Reitan ile ekibi AR sistemi olan RADAR'ı geliştirmiş ve hava olaylarına yönelik video görüntüleri yayınlanmıştır. 1992'de ilk kez artırılmış gerçeklik terim olarak kullanılmış, 1994'te ilk AR tiyatrosu kurulmuş ve 1997'de kapsamlı bir akademik çalışma Ronald T. Azuma tarafından yazılmıştır. 2000'li yıllarda ise bu teknoloji çeşitliliğini ve etkisini artırarak devam etmektedir (Yöndem ve Karadağ, 2019: s.26-27).

AR kullanımı bazı avantajlar sunmaktadır. Kullanıcının bir konuya ilişkin bilgisini artırmak, kişi deneyimlerinin uzun mesafelerde bile eş zamanlı olarak birbiriyle paylaşılabilmesi ve "daha gerçek" bir oyun oynama etkisi, AR'ın avantajları arasındadır (Chavan, 2016: s.1949). Artırılmış gerçeklik tıptan eğitime, mimarlıktan, turizme kadar çoğu alanda varlık gösterebilmesiyle disiplinlerarası bir alan olma özelliği taşımaktadır. Belirli bir biçimde meydana getirilen ve üst üste bindirilen bilgilerle yapay olarak artırılmış dijital görüntü, video, metin, ses gibi unsurları sunmakta aynı zamanda kullanıcının özelliklerine ve ihtiyaçlarına göre kişiselleştirilebilmektedir (Keckes ve Tomicic, 2017: s.157-158). Bu yönüyle

artırılmış gerçeklikte pek çok öğrenme metodu da geliştirmek mümkündür. Çünkü AR gerçek ortamla simule ortam arasında görselleştirme ve etkileşim sağlayan bir teknolojidir (Sidhu ve Ying, 2017: s.222). Canlı, gerçek dünya bilgisayar tarafından üretilen ses, video gibi unsurlarla artırılmakta; (Kostora, 2017: s.18) ve kullanım yöntemiyle çevremizdeki dünyaya eklenmektedir (Maurya, 2017: s.54). Bir artırılmış gerçekliğin çalışması bir mobil uygulamasını ve cep telefonu kamerasının çoğunlukla siyah beyaz olan işaretçiyi tanımlamasıyla çalışabilmektedir. Barkod görüntüsü yazılım işaretçiyi analiz etmekte mobil cihazda bir sanal görüntü kaplaması oluşturmaktadır. Bu, uygulamanın kamerayla çalıştığı anlamına gelmektedir. Dolayısıyla açılar ve cep telefonunun işaretleyiciyle olan mesafesi durumu etkilemekte ve bu tarz bir uygulamayı çalıştırmak iyi bir internet bağlantısı gerektirmektedir (Chavan, 2016: s.1947).

Artırılmış gerçeklik ile sanal gerçeklik birbirinden bazı noktalarda ayrılmaktadır. Sanal gerçeklikte her şey sanal, dijital ve simüle edilmiş haldedir ve gerçek dünya sanal görüntülerle değiştirilmektedir. Artırılmış gerçeklikteyse kullanıcılar eşzamanlı olarak gerçek dünyada kalmakta ve sanal objelerle etkileşim kurmaktadır. Bu nokta da sanal gerçeklikleri bulanıklaştırmaktadır (Hui ve Chi, 2017: s.2-3). Sanal gerçeklik ve artırılmış gerçeklik öğrenme ortam ve metotlarında da farklılaşmaktadır. VR kullanıcıların gerçek öğelerle etkileşimde bulunmasına olanak sağlamamaktadır. Kişiyi gerçek dünyadan bütünüyle soyutlamaktadır. AR'da ise gerçek dünyayla bağıntı kopmamaktadır (Liou vd., 2017: s.110). Esasında AR, gerçekliği değiştirmek yerine, mevcut ortama ipuçları ekleyerek gerçekliği artırmaktadır (Bivolarski, 2013: s.6).

Bunun en iyi ve bilinen örneklerinden biri Pokemon Go oyunudur. Artırılmış gerçekliğin etkilerinin ve bu teknolojinin geldiği noktanın gösterilmesinde büyük bir belirleyendir. Bu sayede kitleler artırılmış gerçekliğe yaklaşabilmişlerdir. Gerçek zamanlı sanal bilgi hem iç hem de dış mekânda etkileşim halindedir. Google Glass, Samsung gibi şirketler, sanal ve gerçek dünya arasında bulunma imkânı tanımaktadır (RM Martín-Sabarís ve G Brossy-Scaringi, 2017: s.738). Artırılmış sanallık ise farklı bir yönteme dayanmaktadır. Örneğin, vücut sanal bir ortama yansıtılarak, eller sanal bir kapı kolunu çevirebilmekte ya da sanal bir mekânda yürürken aşağı bakılmasıyla sanal ayakların görülmesi sağlanmaktadır. Tüm bunlar sanal gerçeklik başlığı, takip

ya da hareket sensörleriyle mümkün kılınmaktadır (Yengin ve Bayrak, 2018: s.28). Artırılmış sanallık (AV) sanal bir dünyayı gerçek dünya yapaylıklarıyla artırmakta ve gerçek dünyayı VR içine karıştırmaktadır. Bedenin sanal bir ortama yansıtılması buna örnek olabilmektedir. Diğer yandan AR da VR da karma gerçeklik (MR) olarak tanımlanan bir olguya dair teknolojik yaklaşımlardır (King, 2016: s.218). Artırılmış gerçeklikle mevcut gerçeklikten tamamen kopulmadan bir sanal gerçeklik yaşanabilmesi ve pek çok sektörde daha kolay uygulanabilir olması bu teknolojiye olan ilgiyi artırmaktadır (Yöndem ve Karadağ, 2019: s.27). Bugün artık AR teknolojisi televizyonda özellikle haber programlarının anlatım gücünü artırmak için kullanılmakta ve haberler bu teknolojinin oluşturduğu gerçeklikle harmanlanmaktadır. Türkiye'de de bazı kanallar haber programlarında AR kullanımını zaman zaman tercih ederken[38], kitapta AR kullanan ilk kişinin ise Ümit Ünker olduğu bilinmektedir. Okuyucular buna yönelik geliştirilmiş bir uygulamayı cep telefonlarına indirmekte ve kitapta ilgili kısımları telefonlarına okutarak alışılmışın dışında bir kitap okuma deneyimi yaşayabilmektedir.[39] Tüm dünyada büyük bir ilgi yakalamış TED konuşmalarında da artırılmış gerçekliğe yönelik konuların varlığından bahsetmek mümkündür. Bu konuşmalarda kişiler bu teknolojinin etkilerinden, geliştirdikleri sistemlerden bahsetmekte ya da AR gözlüğü ile konuşmasını yaparak bir farklılık yaratabilmektedir[40]. Daha pek çok disiplinde kullanımıyla AR teknolojisi gündelik

[38] Şu an yaygın olarak kullanılmasa da TGRT haberde bunun bir örneğine geçmişte rastlanmaktadır. Askeri bir haber sunumu için tercih edilen bu yöntemde F16'lar, tanklar stüdyoda sunucunun söylemleriyle eş zamanlı bir biçimde belirmekte ve bu görüntülere ses de eklenerek gerçeklik etkisi güçlendirilmektedir. https://www.youtube.com/watch?v=_Idy0izevN8. Erişim Tarihi: Eylül 2019.

[39] Ümit Ünker'in yazdığı bu kitap "Değer Odaklı Satış" isimli bir kitaptır. Kitap doğrudan artırılmış gerçeklik nedir ve nasıl bir teknolojidir gibi konulardan bahsetmemektedir. Başka bir alan hakkında bilgi vermekte ama bunu bazı bölümlerde AR ile birleştirmektedir. Burada önemli olan konulardan biri de AR kullanımının faaliyete geçebilmesi için gerekli olan internet kullanımıdır. Kitaptaki AR uygulamalarını görebilmek için güçlü bir internet bağlantısı gerekmektedir. Diğer durumda üst üste binen bu görüntüleri görmek pek mümkün değildir. Teknolojinin görünürlüğü iyi bir internet bağlantısıyla eşleşmektedir.

[40] Konuyla ilgili bazı TED konuşmaları:

Artırılmış gerçeklik başlığıyla geleceğe bir bakış. TED. Erişim Adresi: https://www.ted.com/talks/meron_gribetz_a_glimpse_of_the_future_through_an_augmented_reality_headset?language=tr#t-149639. Erişim Tarihi: Şubat 2020.

Artırılmış gerçeklik aktivizmi nasıl değiştiriyor. TED. Erişim Adresi: https://www.ted.com/talks/glenn_cantave_how_augmented_reality_is_changing_activism/transcript?language=tr#t-144785. Erişim Tarihi: Şubat 2020.

yaşamımızın bir konusu ve parçası haline gelmeye başlamıştır. Öyle ki Google Maps de kendi teknolojine artırılmış gerçekliği dahil etmiş ve kişilerin gideceği yeri kolaylaştırmak için daha ayrıntılı ve anlaşılır methotlarda AR'ı kullanmayı tercih etmiştir. (Kalfa, 2019).

Bu yeni teknolojiler gerçekliği daha algılanabilir bir sisteme dönüştürmektedir. Hatta çoğu zaman bu dönüşüm algılanan gerçekliğin bir adım ötesini vaat etmektedir. Sanal gözlükler olarak karşımıza çıkan bu teknolojik araç aslında başka bir gerçekliğe açılan bir dünya sunmaktadır. Bunun da ötesinde görüntüyü kontrol edebilme, görüntü içinde gezinebilme gibi olanaklar sağlayan kumandalar, görüntü içeriğine bağlı olarak ortaya çıkan giyilebilir araçların tamamı gerçekliği tam anlamıyla artırmaya yöneliktir. Gelecekte bu teknolojinin daha da kusursuz olacağı görüşü hâkimdir. Bugünkü haliyle dahi insanları etkileyen, yeni gerçekliğin içine adeta hapseden ve yapay ile gerçeği muğlaklaştıran bu teknolojinin, hızlı gelişimine bakıldığında geleceğin öne çıkan araçlarından olacağını söylemek mümkündür. Gerek sanal gerçeklik gerekse artırılmış gerçeklik gibi teknolojik yenilikler kendilerine yaşamda her geçen gün daha fazla yer edinmektedir. Bu yer ediniş biçimi onu pek çok disiplinde görmekle başlamaktadır. Sinemanın da toplumla kurduğu ilişki gözetildiğinde bu yeni teknolojiyi kendi bünyesine katması olağandır. Ancak bunu ne şekilde yaptığı ve ne gibi etkileşimler yarattığı konusu gerçekliğin inşasında önemli konulardan olmaktadır.

1.3.4. Artırılmış Çağ ve Sanallık: 360 Derece VR Filmlerde Gerçeklik

İnsanın doğaya karşı olan mücadelesinde teknik gelişmeler önemli bir işlev görmektedir. Yeni araçlar üreten insan her yeni araçla yeni bir teknik geliştirmektedir. Teknolojiyse teknikten doğmakta ve üretilen bilgilerin toplumsallaşarak anlam bulmasını sağlamaktadır. Teknolojiden "sosyalleşmiş bir bilgi" olarak bahsetmek mümkündür. Tekno-sosyal hayatta kişiler yeni medya teknolojisinin sunduklarıyla sanal kimlikler yaratmaktadır. Bu kimliklerle gerçek hayattakinden daha özgür

Blaise Aguera y Arcas artırılmış gerçeklik haritalarını gösteriyor. TED. Erişim Adresi: https://www.ted.com/talks/blaise_aguera_y_arcas_augmented_reality_maps/transcript?language=tr#t-425914. Erişim Tarihi: Şubat 2020.

olduğunu düşünmekte, dijital hayatın sağladığı gizli kalabilme özelliğiyle varlığını sürdürebilmekte ve sanal kimliğin kullanım yaygınlığı tekniğin insanlar üzerindeki etkisini artırmaya yardımcı olmaktadır. Bu teknoloji bir sanal gerçeklik ortamı yaratmakta ve o ortama açılan sanal gözlükler aracılığıyla tekno-sosyal toplum algısını daha da derinleştirmektedir. Kişi, yalnızca gözleri aracılığıyla bulunduğu gerçeklik algısını değiştirebilmekte ve sanal ortamı deneyimlemeye başlamaktadır (Yengin ve Bayrak, 2018: s.21-23). VR etkileyiciliğini ve potansiyelini eğlence sektöründe ortaya koymakta ve daha çok video oyunlarıyla sürükleyici filmlere odaklanmaktadır. Çünkü VR eğlence için çok ideal bir seçimdir. Ancak VR'ın eğlence sektörünün ötesinde hangi alanlarda da kullanılabilir olduğu sorusunu sormak gerekmektedir. Çünkü mimarlık, uçuş simülasyonu, terapi, askeri eğitim, mühendislik analizi ve tasarım incelemesi gibi diğer pek çok alanda da büyük faydalarının olabileceği görülmektedir (Jerald, 2016: s.12).

2017'nin haziran ayında "BS1 Special—Real Trump World: The World That Created the New President Explored with a 360 derece Camera" başlıklı 360 derece kamera kullanılarak çekilmiş ve televizyonda gösterilen bir program yayınlanmıştır. Bu 360 derece video, yayın ile eşzamanlı olarak internet üzerinden iletilmiştir. Bu, izleyicinin akıllı telefonlarını veya tablet bilgisayarlarını yukarı-aşağı ve sağa-sola hareket ettirerek televizyon ekranında görünmeyen çerçevenin "dışındaki" görüntülere özgürce bakmasına izin veren ilk deneme olarak yer almaktadır (Yamaguchi, 2017: s.2). Devamında bunun gibi daha pek çok VR ve AR kullanımı olmuştur. Örneğin bugün çok sayıdaki youtube videosunda VR ile izleme seçeneği vardır. Kişiler bu seçenekle birlikte görüntüyü 360 derece seyredebilmekte ve çoğu kez bunu herhangi bir donanım gerektirmeden yapabilmektedirler. Benzer bir biçimde Türkiye'de de NTV 360 derece ile "Anıtkabir'i daha önce hiç böyle görmediniz, Ata'nın ebedi istirahatgahını oradaymış gibi deneyimleyin" cümlelerine yer verilerek Anıtkabir 360 derece ile görüntülenmiştir (NTV, 5 Aralık 2019).

Sinemanın teknik donanımları sebebiyle güçlü bir sanat dalı olması, onu teknoloji kullanımında da özel ve anlamlı kılmaktadır. Teknolojinin ve değiştirdiği toplumun doğrudan etkisi altında kalan sinema, bu değişim ve dönüşümü kendi yansıtmakta ve bu durum onu güncel bir devamlılığa götürmektedir. Bazin de, sinemanın bir sanat biçimi olmasının yanında sosyolojik ve endüstriyel bir olgu

olduğunu da belirtmektedir (Bazin, 2011: s.73). Teknolojik gelişmeler sinema tekniğini de etkilemekte, bu alanda bazı gelişmeler sağlamakta ve sinema endüstrisi böylece canlılığını sürdürmektedir. Bu devamlılıkta en etken unsur gerçekliğe yaklaşmak; onu en iyi biçimde yansıtmaya çalışmaktır. Bu nedenle sinema, her geçen gün teknolojinin yaratımlarıyla yeni gerçeklik türleri meydana getirmektedir. Bu türler arasında şu an en çok uygulanan teknikler sanal gerçeklikler yaratılarak inşa edilen gerçeklik yanılsamaları ya da alternatifleridir. Geçmişte buna yönelik görüntü kalitesini en iyi seviyelere çıkarmaktan üç boyutlu gözlüklere kadar pek çok yöntem denenmiştir. O gün amaç nasıl ki gerçeğe yaklaşmaksa şimdi de sanal gerçeklik teknolojisinin yapmaya çalıştığı şey aynı şekilde gerçeğe yaklaşmaktır. 360 derece film deneyimi ve bunun için geliştirilen gözlükler de bu amaç içindir Gözlüğün[41] izleyiciye takılmasıyla birlikte sanal bir boyuta taşınan bu deneyimde aynı zamanda bireysel izleme ve deneyim, görece özgür seçim olanağı da bu teknikle sağlanmaktadır. Bu noktada sinemanın bir sanat olarak varlık gösterdiğini ve devamında teknolojiyle de daima etkileşimde olduğunu söylemek mümkündür. Teknolojik gelişmelerin etkisi altındaki sinema da doğal olarak bilimsel gelişmelerin etkisine girmektedir. Bilimkurgu[42] türüyle yansıttığı bu gelişmeleri kimi zaman gerçeklik-sanallık kavramlarıyla da birleştirmektedir. Bilimsel gelişmelerde kaydedilen yapay zekâ, yapay insan gibi çoğu buluşlar, sinema anlatısına konu

[41] VR gözlükle birlikte bir deneyim biçimine geçen kullanıcıda baş dönmesi ve mide bulantısı gibi bazı durumlar oluşabilmektedir. Diğer yandan bu duruma, sanal gerçekliğin yarattığı hiper-etki sebebiyle korku, endişe gibi duygular da eklenmektedir. Bu nedenle kullanıcı çoğunlukla VR deneyimi öncesi bu tür etkilere karşı uyarılmaktadır. Kullanıcının sanal dünyaya alışması için deneyimin başlamasının ardından belli bir süre geçmesi gerekmektedir.

[42]Edebiyat tarihçileri bilimkurguyu "edebiyatın bir alt türü" olarak nitelemektedirler ve ikiye ayırmaktadırlar. Bunlar "bilimsel bilimkurgu" ve "fantastik bilimkurgu"dur (Bayar, 2001: s.33-34). Bilimkurgunun temel kavramları olan Cyber-Punk; Cyborg ve Cyber-Space bu noktada açıklanması gereken kavramlar arasındadır. Cyber-Punk: "Bilgisayarların ve bilgisayar mantığındaki kesinliğin" meydana getirdiği toplumsal ve psikolojik rahatsızlık nedeniyle, elektronik düzeneklere karşı çıkan kişilerin mücadelelerininin hikâyeleridir. Bu tür; insan-bilgisayar çatışmasını toplumsal bilimsel ve politik anlamda işlemektedir. Bunun en iyi örneklerini Isaac Asimov'un I. Robot'u ile The Rest of The Robots- *Robotların İsyanı* olarak belirlemek mümkündür. "Cyborg" kavramını ise Bayar, "Anarcho-Cybor-Punk" olarak adlandırmaktadır. Türkçeye çevrilmesi güç olan bu terim "organik bilgisayarların, androidlerin gelecekte topluma egemen olma eğilimlerine karşı politik anlamda başkaldıran anarşist savaşçılar" cümlesi ile tanımlanabilmektedir. *The Blade Runner* filmi bu türün en iyi örneklerindendir. Cyber-Space terimi ise "Cyber-punk"ın uzaya taşınmış biçimidir. İnsanın bilgisayarlarla olan çatışması, bu kez, bir uzay gemisi veya uzay istasyonunda yaşanmaktadır. Türün en bilinen örneği, *Arthur C. Clark*'ın *The Sentinel* adlı öyküsünden referansla senaryosu oluşturulan, *2001 A Space Odyssey* filmidir. *Alien* dizinin ilk filminde de daha önce aldığı gizli komuta uyan ve gemi personeline başkaldıran *Mother* adlı bilgisayarın isyanı bir "leit-motiv" olarak yer etmiştir (Bayar, 2001: s.40-42).

olmakta ve bu kavramların gerçekliğine yönelik bazı sorgulamalara gidilmektedir. Teknolojinin geldiği bugünkü noktada 360 derece VR deneyimi, yarattığı atmosfer ve birçok duyuyu harekete geçirme özelliğiyle yoğun bir gerçeklik, hatta bir hiper-gerçeklik yaratmaktadır. Gözlükleri takarak sanallığın gerçekliğinde gezinen kişi, kafasını çevirerek seyrettiği dünyada orada olma, orada bulunma ve dokunma hisleri yaşamaktadır.

Sanal gerçeklik deneyimi imge, algı, duygu ve düşünce arasındaki ayrımları siliyormuş gibidir. Kullandığı başlıkla içine gömülme deneyimi kişiyi yoğun bir zekâ uzamına taşımaktadır. Burada beden kendisini hülya ile bilinçli algıyı bir araya getiren akışa bırakmaktadır. Böyle bir durumda imge, görüntü ve düşünce neredедir? Esasında bunların hiçbiri tek bir yerde değildir. Diğer yandan yalnızca kullanıcının zihninde de değildir. Deneyime yönelik bu durum, sanalla gerçeği birleştiren bir *ara mekânın* sonucudur (Burnett, 2012: s.27). İnsanın duyusu bir bütünlük içinde hareket etmektedir. Bir şeyi tutmak istediğimizde birkaç parmakla bunu sağlamamıza rağmen o nesneyi tam olarak kavramak için elin tamamı kullanılmaktadır. Gerçekliğin algılanması da buna benzemektedir. Temel algı görsel algıdır ve bu algı diğer duyularla birlikte desteklenmektedir (Derman, 2010: s.31).[43] Sanal gerçeklikte yaratılan algı ve anlamlandırma sürecinde bu aşama önemlidir. 360 derece film deneyiminde görsel algı tam anlamıyla kullanılmakta ve diğer duyular da aynı oranda görsel algıyı desteklemektedir. Bu duyuları harekete geçirmek için de bazı teknikler kullanılmaktadır. King, bununla ilgili olarak İsviçre de Somniacs şirketinden bir örnek vermektedir. Bu şirket Birdly adında bir uçma simülatörü oluşturmuştur. Kişinin kendisini kuş gibi hissetmesi üzerine kurulu bu düzenekte kolların çırpılarak kuş gibi hissetme olanağı sağlayan donanım, Oculus Rift VR kulaklığı ile birleştirerek uçma eylemini taklit etmektedir (King, 2016: s.222).

[43] Duyular zengin bir nitelik çeşitliliği sunmaktadır. Ancak bunların belli sistem etrafında düzenlenmesi gerekmektedir. Aksi durumda zekâya yeteri kadar hareket gücü kazandırmamaktadır. Bu noktada koku-tat ile görme-işitme duyuları arasında bazı farklılıklar vardır. Koku ve tat duyuları zengin nüanslara sahip olsalar bile insan zihni açısından basit bir düzen yaratmaktadır. Bu sebeple kişi koku ve tatlara kendini kaptırsa da bunlarla çok fazla düşünmemektedir. Fakat görme ve işitme daha karmaşık bir örgütlenmeyi içermektedir. İçine şekil, ses, renk, hareket, uzam ve zaman gibi pek çok şeyi dâhil etmektedir. Böylece bu ikisinin zekâ açısından mükemmel ortamlar olduğunu söylemek mümkündür. Dokunma duyusunda da benzer bir süreç söz konusudur. Gözün tek seferde tarayıp kavradığı bir durumu, dokunma duyusu daha zor ve adım adım gerçekleştirmektedir (Arnheim, 2015: s.33).

Bu alanda (ve genel olarak Sinematik Sanal Gerçeklikte) yapılan araştırma nispeten yenidir, bu nedenle film gramerlerinin CVR'ye[44] uygulanabileceği iddiası daha fazla (ve daha çok pratik) keşif gerektiren bir durumu nitelemektedir. CVR yönlendirme yöntemlerinin daha rafine ve olgun hale gelmesi için Sinematik Sanal Gerçeklik üretiminde film yönetme tekniklerinin ne ölçüde kullanılabileceği, kullanıcının özerkliği ve CVR ile ilişkisi, hikâye, film teknikleri ve uygulanabilirlik gibi bir dizi önemli sorunun dikkate alınması gerekmektedir (Mateer, 2017: s.19). Gelecekte, 360 derece hikâye anlatımı, ileri teknik yönleri önceden var olan anlatı yaklaşımlarıyla birleştirerek, farklı biçimlerde değişebilir ve bunları üstlenebilir. Dolayısıyla, bu tür yenilikçi video formatına yönelik araştırma sadece bir başlangıçtır (Elmezeny vd., 2018: s.10). Sinemanın gerçekle kurduğu ilişki onu bugün yeni teknolojilerle farklı bir biçimde, farklı bir anlatı diliyle yeniden oluşturmaktadır. Bu teknoloji yeni bir teknolojidir ve kendi içinde pek çok soru ve sorun barındırmaktadır. Dolayısıyla sinemayla olan uyumu da belli bir zaman gerektirmektedir. Diğer yandan sinema tekniğinin bu teknolojiyle olan birlikteliği de yeni bir anlatı yapısı ve dili, dolayısıyla yeni bir gerçeklik biçimidir. Bu nedenle tezin bundan sonraki bölümünde sinema ekseninde sanal gerçekliğin felsefi yönü tartışılacaktır. Çünkü sağladığı deneyim bir "orada olma" deneyimidir ve sinemada bu, bir hikâyeyle birleşmektedir. Bu noktada yeni sinema anlatısı, yönetmenin rolü ve seyircinin farklılaşan izleme deneyimleri önemli konular olarak belirmektedir. Fakat sinemanın yeni sayılabilecek VR anlatısına geçmeden önce nasıl bir süreçten geçtiğini, sinemaya yön veren kuram ve kuramcıları bu açıdan açıklamak anlamlı olacaktır. Sinemanın bu sürecinin açıklanmasının ardından onun yeni dili, anlatısı ve seyirciyle kurduğu ilişkisini gerçeklik bağlamında çözümlemek daha kolay olacaktır.

[44] CVR'nin resmi bir tanımı hâlâ geliştirilirken, ortaya çıkan fikir birliği, bu terimin, bireysel kullanıcıların genellikle stereoskopik görünümlerle 360 derece görüntülemede sentetik dünyalara bakabileceği ve özel olarak tasarlanmış mekânsal sesi duyabileceği bir tür sürükleyici sanal gerçeklik deneyimini ifade ettiği yönündedir (Mateer, 2017: s.4).

İKİNCİ BÖLÜM

2. SİNEMADA FİLM SEYRETMENİN FİLM DENEYİMİNE DÖNÜŞÜMÜ

İnsan ilkel zamanlardan itibaren hikâyeler anlatan, dinleyen ve bu eylemler için bir araya gelen bir varlıktır. Bugün de hikâyeler anlatılmaya devam etmekte; kitap, film ve medya gibi araçlarla bu eylem çeşitlenerek sürmektedir. Örneğin, filmlerde insanlar hikâyenin içine derinlemesine girmekte ve o anı yaşamaya başlamaktadır. Video oyunlarında da kişiler hikâyenin/oyunun bir sonraki seviyesine geçmek için aşması gereken bazı durumlarla karşılaşmaktadır (Dorta vd., 2016: s.211). Böylece bir hikâye anlatımı ya da bir hikâyenin içine girme, belli bir gerçekliği yaşama ve onunla etkileşim kurma hali olmaktadır. Pek çok araçla bu durumu yaşamak ve hikâyeleri deneyimlemek mümkündür. Bunun en etkili ve kapsamlı olanlarından biri de bilindiği gibi sinemadır. Bir film seyirciye hikâye anlatma ve onu hikâyenin içine çekme noktasında oldukça etkilidir.

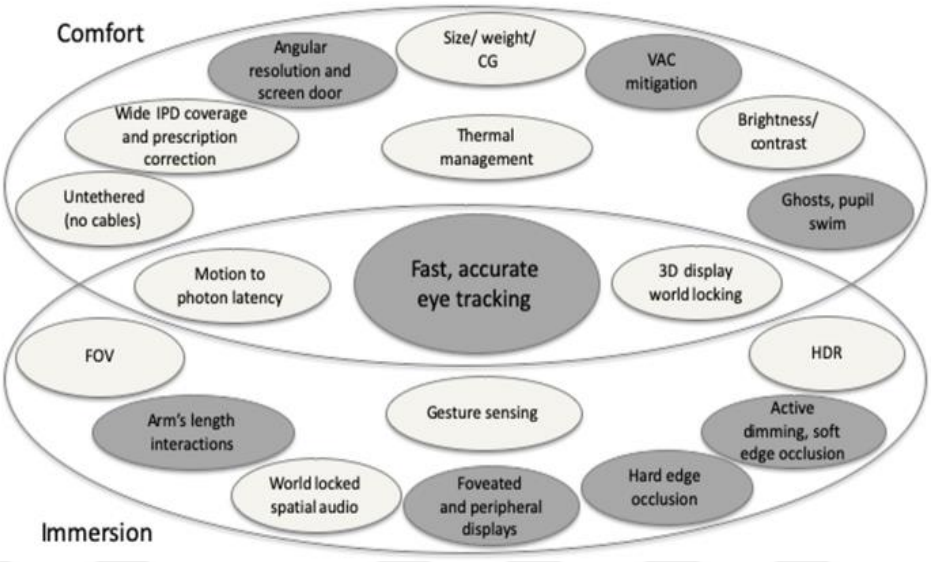
Hikâyeyi farklı biçimlerde anlatma ve seyirciye etkili bir gerçeklikle sunmak için sinema pek çok farklı yöntem denemiştir. 3D'nin tanıtılmasından bu yana, bazı film yapımcıları 5D'de filmler üretmiş ve bu da hem 2D hem de 3D ile bütünleşmiş bir sistem olarak çekilmiştir. Burada fiziksel etkiler filmle senkronize bir şekilde meydana gelmektedir. Bu nedenle kodlanmış ve iletilen içeriğin bir parçası durumundadır. Diğer yandan fiziksel ortamı yansıtan yağmur, rüzgâr, sis, fırtına gibi daha fazla unsurun kontrol edildiği 6D ve 7D teknolojileri üzerine çalışılmış ve bu teknolojilerle birtakım faaliyetler devam etmiştir (Bivolarski, 2013: s.6). Fakat artık bu teknolojilerin de ötesinde başka gerçeklik ve deneyim arayışları eşzamanlı ilerlemektedir. Sinema gerçekliği üretip aktarırken, teknik özelliklerini teknolojiyle yenilemiş ve gerçekliğin anlamını farklı biçimlerde üretmeye devam etmiştir. Bugün teknolojinin sinemadaki VR görünümü, sinemanın tarihsel sürecinin günümüzdeki güncel halidir. 360 derece çekim tekniği, izleme eyleminin deneyim eylemine dönüşmesi, gerçekliğin seyircideki "sanal gerçek" algısı ve bu algının yarattığı

anlamlar, belli bir tarihselliğin devamıdır. Sinema değişmeye, gerçekliği farklı biçimlerde üretmeye, bu üretimi seyirci açısından yorumlamaya ve teknolojiyle dönüştürmeye devam etmektedir. Sinemanın keşfinden itibaren bu dönüşümü onu her seferinde yeniden irdelemeye, yorumlama ve anlamaya götürmektedir. Bu anlam arayışı ve keşfetme duygusu sinemanın her değişiminde, toplumla etkileşiminde ve teknolojik yeni görünümünde tekrarlanacaktır. Bugün tüm dünyayı etkisi altına alan sanal gerçeklik sorgusu, gerçeğin sanal görünümü, sanallıkta gerçeklikler, gerçeklikteki sanallıklar ve tüm bunların sanattaki yansımaları irdelenmesi gereken önemli konulardandır. Teknolojinin gelişimindeki bu hız ve buna paralel olarak toplumdaki değişimler gerçekliğin anlamına da etki etmekte ve onu daha karmaşık bir biçimde yeniden tartışmaya açmaktadır. Gerçekliği üreten ve yansıtan bir araç olarak sinema da böylece bazı temeller ve yenilikler çerçevesinde bir kez daha incelenmeyi gerektirmektedir. Bu kez o, AR, VR ve 360 derece gerçeklik gibi yeniliklerle birlikte anlamlandırılmaktadır.

VR'ın şu an özellikle oyun alanında ve buna yönelik uygulamalarda ön plana çıktığı görülmektedir. Fakat VR teknolojisinin içerik biçimlerine bakıldığında eğlence, endüstri, sanat, iletişim, turizm gibi daha pek çok alanda da var olduğu bilinmektedir. Bu alanlardan biri olan 360 derece VR filmlerde de seyirci başka bir deneyim hali yaşamaktadır. Bu deneyimde izleyici kameranın yerini almakta ve nereye bakacağını serbestçe seçmektedir. Bunun gibi etkiler VR film üretimini geleneksel film üretiminden pek çok açıdan ayırmakta ve sinema dilini yeniden düşünmeyi gerektirmektedir (Gödde vd., 2018: s.3). Kompozisyon, denge, renk, tekrar ve ritim prensipleri VR'da yeni boyutlarla genişlemekte ve daha fazla planlama, çalışma, test etme gibi süreçleri gerektirmektedir. İki boyutlu bir görüntünün kısıtlı genişliğinde ve yüksekliğinde bile bunu başarmak kolay olmamaktadır. VR'da ise, derinlik boyutu da eklenmekte ve öğelerin bir zaman çizelgesine etkili bir şekilde yerleştirilmesi gerekmektedir (Dolinsky vd., 2005: s.650). Diğer yandan VR'ın ilk yıllarında bu tekniği çalışmanın çok daha basit olduğu bilinmektedir. Fakat daima özünde bir "sihir" barındırdığı ve etkili bir teknik olduğu düşünülmüştür. Bugün, tüm teknik detaylar mükemmel olmasa da daha kaliteli üretimlerle içerikler gelişmiş ve eskiye oranla daha az maliyete ulaşılmıştır. Artık yalnızca temel düzeydeki beklentilerden çıkılarak VR'a ilişkin zaman, hikâye anlatımı, varlık ve daldırma dereceleri gibi pek çok konu

hakkında kafa yorulmaktadır. İçerikler, sanal dünyalarda, sanal ortamlarda yer alma, sanal hikâyelerin içine girme gibi pek çok yeni kavramla oluşturulmakta ve interaktif oyunlar ile ortak performanslar ön plana çıkmaktadır. Böylece VR ne olduğu ya da ne olacağı ile ilgili pek çok vaatte bulunmakta (Morie, 2006: s.2); bu tekniğin dikkatle düşünülmesi gereken büyük bir potansiyele sahip olduğu bilinmektedir (Natonek vd., 1994: s.260).

VR kalitesi üç ana faktöre bağlıdır: görsel, işitsel ve daldırma derecesi (Champel vd., 2017: s.12). Bir VR deneyimi geliştiricisi, tıpkı bir romancı, senarist veya ressam gibi, seçilen ortamdan iletilen mesajın nasıl somutlaştırılacağını düşünmektedir. Çünkü sanal gerçekliğe özgü bazı endişeler bulunmaktadır. Fiziksel konum ve ortam bile bir VR deneyiminin katılımcı üzerindeki etkisini etkilemektedir. Uygulama tasarımcısı, deneyimin amacını ve zihinsel daldırma hissinin gerekli olup olmadığını ve uygun olduğunda nasıl ulaşılacağını göz önünde bulundurmalıdır. VR deneyim tasarımcısı, en azından tasarım ve uygulama aşamalarında, sanal dünya üzerinde tam bir kontrole sahiptir ve dünyada olan veya olmayan şeylerin tüm yönlerini belirlemelidir (Sherman ve Craig, 2003: s.411). Sahneyi 360 derecede çekmek filmin oyuncuları ve teknik ekip için yeni bir durumdur. Bunun anlamı şudur: teknik araç-gereç ve bunları kullanan, yöneten herkes 360 derece sahnede gizlenmek zorundadır. Bu gizlenme durumu, sahnedeki oyuncuları da performans bağlamında etkileyebilmektedir. Bu nedenle sahne, daha pek çok şey düşünülerek tasarlanmalıdır. Örneğin, ana eylemin nerede olduğunu bulmak için, kullanıcılar başlarını ve bedenlerini çevirerek tüm sahneyi keşfetmek durumundadır. İnsanların bir sandalye ya da kanepeye oturmuş olmaları, bu hareketleri ve dolayısıyla da sahnenin keşfini kısıtlayabilmektedir (Dorta vd., 2016: s.13).



Şekil 2: Comfort and immersion requirements for the ultimate MR experience (Kress, 2019: s.8).

VR yapımları "oradaymış" hissinin sağlanmasına odaklanmaktadır. Bu odaklanmada "immersion" ile "empati" kelimelerinin öne çıktığı görülmektedir. "İmmersion" kavramı VR'ın gözlükle ve kafa başlığı aracılığıyla kişiyi bir yere "ışınlama" özelliği neticesinde ortaya çıkmaktadır. Empati kavramı ise, sanal ortamda yer alan kişinin izlediği şeyle arasındaki mesafenin azalması ve aynı ortamda yer alma hissinin oluşmasından doğmaktadır. Bu his özdeşleşmenin de artmasına neden olmaktadır (Sarı, 2017: s.4). Daldırma kavramını "fiziksel" ve "zihinsel" olarak iki şekilde tanımlamak mümkündür. Sanal ortama "batma-batırılma" gibi kavramlar çoğunlukla duygusal ve zihinsel bir deneyimi açıklamaktadır. VR ortamında fiziksel daldırma, katılımcının duyu uyaranına etki eden, onu değiştiren ya da arttıran bir VR sisteminin özelliği olarak ifade edilmektedir. Zihinsel olarak dalmış olma durumu ise çoğunlukla bir ortamdaki "varlık duygusu" olarak düşünülmektedir. Fakat yine de bu terimlerin her birinin ne anlama geldiği, birbirleriyle nasıl ilişki kurduğu veya aralarında nasıl bi ayrıma gidileceği konusunda henüz ortak bir anlayış yoktur (Sherman ve Craig, 2003: s.9). Fakat kullanıcı açısından daldırma deneyiminin, çözünürlük, geniş açılı görüş alanı, sabit ya da dinamik foveated ekran, özel sensörler aracılığıyla hassas hareket algılama, haptikler[45] gibi daha pek çok çeşidinin olduğu bilinmektedir (Kress, 2019: s.8). Böylece çalışmanın bundan sonraki bölümleri, bu anahtar kelimeler etrafında şekillenecektir. Diğer yandan sinemanın toplum ve

[45] Kavram dokunsal teknolojiyi ifade etmektedir.

teknolojiyle etkileşimi, gerçekliği aktarma biçimleri kuramsal çerçeveden incelenecek ve ardından sinemanın bugünkü 360 derece VR film deneyimi sinemanın dönüşümü açısından irdelenecektir. Sinemanın bugünkü gerçeklik algısı ve aktarım biçiminde VR'ı anlamadan önce onun gerçeklik konusuna nasıl baktığı ve nasıl yöntemlere gittiğini aktarmak anlamlı olacaktır. Bu nedenle sinemada kuramsal yaklaşımlardan bahsedilecek ardından sinema, 360 derece video, sanal gerçeklik, ışınlanma, dalma ve empati gibi kavramlarla birlikte tartışılacaktır.

2.1. SİNEMADA KURAMSAL YAKLAŞIMLAR

İnsan, yaşamı daima bir keşfetme haliyle tanımlamış ve varlığına anlam aramıştır. Bu anlam arayışı ve merakı öylesine güçlü olmuştur ki insan bu sebeple genetik özelliklerinin sınırlı kaldığı durumlarda yeni şeyler icat etme yoluna gitmiştir. Böylece erişmekte zorlanacağı merak duyguları erişilebilir bir noktaya taşınmıştır. İnsan aklının bilim ve teknolojiyle olan bu birlikteliği keşifleri, icatları oluşturmuş ve insan yaşamı da buna paralel olarak değişkenlik göstermiştir (Öztürk, 2017: s.40). Bilim, sanat gibi her çeşit düşünsel etkinlik muhakkak ki bir ihtiyaca karşılık gelmek üzere var olmuştur. Bu ihtiyaç ve keşiflerin en önemlilerinden biri olan sinema, 1895 yılında Lumiere kardeşlerin *Grand Cafe*'de perdeye yansıttığı ilk imgeyle, insan yaşamını derinden etkileyecek bir sürecin başlangıcını oluşturmuştur. Sinemanın açtığı değişim yalnızca diğer sanatların yarattığı anlamlar üzerindeki ciddi değişimlere yol açmasıyla kalmamış; o, aynı zamanda düşünce ve düşünce imgesi gibi kavramlara da farklı bir boyut katmıştır (Sütçü, 2015: s.14). Ancak tüm bu etki zamansal bir süreçle kendisini göstermiştir. İlk yıllarda sinema yalnızca bir eğlence aracı olarak görülmüş; daha sonra kendine özgü niteliklerinin farkına varılmasıyla bir sanat dalı olabileceğine yönelik fikirler yoğunlaşmıştır. Bu nedenle "sinema kuramları" belli bir zamansallığın işaretidir. Bugün sinema üzerine üretilen ve ortaya konan pek çok şey bu sayede ciddi bir birikim yaratmıştır. Sinemayı anlamaya yönelik olarak sorulan sinemanın ne ve nasıl olduğu, nasıl olması gerektiği gibi bazı sorulara böylece cevap aranmıştır. Bunun yanında diğer sanatlarla olan ilişkisi, aynı kalan ve ayrılan özelliklerini de açıklayan kuramlar geniş bir yelpazenin oluşmasına olanak sağlamıştır. Artık sinemaya yönelik benzer düşünceler üretmek, öğrenmek ve sinema üzerine düşünmek belli bir sistem dâhilinde yapılması gereken eylemlerdir (Esen,

2015: s.9). Çünkü film ve film analizi her şeyden önce bir metottur. Bu metot, Barthes, Jameson, Deleuze gibi isimlerin söylemlerinden, Psikanaliz, Marksizm, Feminizm gibi sistemlere ve Dönüşlülük, Aşırılık, Karnaval gibi daha pek çok şemaya işaret etmektedir. Sinema ayrıca kamera hareketi-kurgu gibi unsurlarla sinematik; kadınlar, siyahîler, gay ve lezbiyenlerin temsili ile de sinemasal olma çeşitliliği göstermektedir (Stam, 2014: s.204).

Görüntü, düşünce, anlam ve fikirlerin somutluk kazandığı bir yaratım mekânıdır. Bu somutluk kişilere gerçeklikler iletmekte ve yaşamlarına yönelik düşünceler yansıtmaktadır. Kişiler içinse bir görüntüyü görme, seyretme ve onun içinde yer alma yaratılan anlamın boyutlarında hareket etme gibidir. Ve artık bu duruma alışmış, görüntünün yarattığı anlamla hayatını yoğurmuş insan için bir müddet sonra her şey normalleşmiştir ve insan bunun ötesini aramaya başlamıştır. O görüntüdeki dünya, görüntünün içindeki hareket, ekranın yansıttığı hikâyenin çok daha ötesinde anlamlar taşımaktadır.[46] Özön, sinemanın yaşamımızdaki varlığının zamansal sürecinde ona ait aygıtlara verilen isimlerin devamlı olarak "devinim, hareket, yaşam, canlılık" gibi kavramlara işaret eden kelimelerden türemesinin tesadüf olmadığını söylemektedir. Sinema, insanların daima olmasını istediği bir özlemi yansıtmaktadır. Bu özlem: "devinimi saptamak ve aktarmak"tır (Özön, 1985: s.16). Lumiere Kardeşler o dönem buluşunu yaptıkları bu aygıta yönelik oluşturulacak isim hakkında çelişki yaşamışlardır. Onlar, Seller'in kinemaskop ve Edison'un kinetograf ile kinetoskop isimlerinden etkilenerek bu isimlerin altındaki düşünceden yola çıkmışlardır. Aygıt, yüzey üstüne hareketi resmetmekte ve yazmaktadır. Onlar da bu sebeple "hareket" ve "yazmak" eylemleri üzerine düşünmüşler ve bunun Yunanca karşılığını bulmaya çalışmışlardır. Yunanca *kinema* "hareket" ile *graphein* "yazmak" kelimelerinden referansla *Cinematographe* ismini oluşturmuşlardır. *Cinematographe* (sinematograf)

[46] Yazıdan ve yazmaktan haberdar olmayan bir kültürde böyle bir eylemden bahsetmek ve bunun hayal edilmesini istemek o kişiler için oldukça güç olacaktır. Böyle bir toplum kimsenin kelimeleri "açıp bakmadığı" bir kültüre işaret etmektedir. Sözlü kültürde de zaten kimse için "açıp bakma" eylemi bir şey ifade etmeyen ya da herhangi bir anlam taşıyamayan önemsiz bir deyimdir. Ancak yazı olmadan kelimelerin görsel bir varlığından söz edilememektedir. Böyle bir durumda kelimeler yalnızca sesten ibarettir ve hatırlamaya çalışılan ancak aranıp bulunabilecek herhangi bir somutluğa dayanmayan bir durumdan öteye geçememektedir (Ong, 2014: s.46). Bu durumu görüntüye uyarlamak da mümkündür. Görüntü artık çok şey ifade etmekte ve bunu başlangıçta eğlence olarak düşünen insandan bugüne, çok şeyin değiştiği bilinmektedir. Görüntünün hareketini seyretmek demek o hareketin içindeki anlama girmek demektir.

"hareketi yazan", *Cinematography* (sinematografi) ise "hareketi yazma" anlamı taşımaktadır (Kılıç, 2008: s.205).[47]

Sinema estetiğinin ikiye ayrılışı ilk kez Lumiere'ler ile Melies arasında gerçekleşmiştir. Lumiere'ler sinemaya fotoğraftan gelmişler ve sinemayı gerçekliği tekrar oluşturan, büyülü bir fırsat olarak görmüşlerdir. Melies ise sinemanın gerçekliği değiştirip çarpıtan ve bir fantezi üreten niteliğini fark etmiş ve onun bu anlamına yoğunlaşmıştır (Monaco, 2010: s.271). Böylece Melies[48], "düşlemsel" Lumiere'ler ise "belgesel-gerçekçi" yolu açan iki ayrı isim olmuştur (Büyükdüvenci ve Öztürk: 2014: s.24). O günden bugüne etkisini daima artıran ve Lumiere'lerin öngörüsünün ötesinde kitlelerin en çok dikkatini çeken ve bir gerçeklik yaratan sinema her daim bir adım sonrasına geçebilmiştir.

Sinemanın sadece bir kayıt aracı olmadığını ortaya koyan kişi Melies'tir. Melies'den bugüne sinemanın ne olduğuna yönelik sorular daima güncelliğini korumuştur. Lumiere'lerin belgesel ile varlık gösterdiği ve bunun dışında çok da umutlu bakmadığı sinema, Melies ile "bir sihirbazlık aracı"[49] olmuş; Griffith sayesinde de öykü ile masal yaratan "sihirli bir değnek" olarak düşünülmüştür. Sinemaya yönelik bu tanımlamalar zaman içinde değişiklik göstermiş ve ona yönelik fikirler daima yenilenmiştir (Esen, 2016: s.33). Sinemanın bu değişim sürecinin öncelikli olarak iki yönü üzerinde durmak gerekmektedir. Bunlardan ilki sinemanın büyük bir hızla genişleyen üretimi ve izleyicilerin kitleselleştiği noktadır. Diğeri ise, sinemanın yedi

[47] Fransa'da Lumiere kardeşler bu icatlarının ardından dahi olarak görülmüşler ve bu sayede şan ve şöhret sahibi olmuşlardır. Çünkü o dönemde bir şeyler icat etmek ses getiren ve hayli önemli görülen eylemlerdendir (Ceram, 2006: s.123).

[48] "Sinemanın Büyücüsü" olarak isimlendirilen Melies'in sinemada faaliyet göstermeden önce bir tiyatro işlettiği bilinmektedir. Ancak sonrasında sinematografinin sahip olduğu özellikleri hemen fark etmiş ve bir sinema aygıtı edinmek istemiştir. Bunun için de Antoine Lumiere'ye başvurmuş ondan şöyle bir cevap almıştır: "Bana teşekkür borçlusunuz delikanlı. Bu buluş satılık değil, ama zaten iflasınıza yol açardı. Bilimsel bir merak konusu olarak bir süre işlenebilir, bunun dışında tecimsel bir geleceği yoktur." Melies'in bahsinde ise Lumiere: "Bu aygıt çok gizlidir, satmak istemiyorum, kendim işleteceğim" şeklinde ifade edilmiştir (Özön, 1985: s.129).

[49] Melies'in sinemaya yönelik bazı buluşları rastlantıya dayanmaktadır. Sonrasında ise bu rastlantıları belli sihirbazlık numaralarıyla bir araya getirmiştir. 1896 yılında Melies çekim esnasında birtakım problemler yaşamış ve bu problemlerdeki eşzamanlılıkla bir şey fark etmiştir. Hızlı ve hareket halindeki otobüsün görüntüsü yavaşça cenaze aracına dönüşmüştür. Kameranın arıza yapması sonucu meydana gelen bu iki görüntünün birbiri içine geçmesi seyirciyi de eğlendirmiştir. Bu rastlantının bilgiye dönüşmesiyle birlikte Melies sihirbazlık numaralarıyla sinemayı bir araya getiren filmler çekmiştir (Kılıç, 2008: s.210).

kıtaya da yayılmış olmasıyla ilgilidir. Bu yayılma sebebiyle doğu/batı, kuzey/güney gibi ayrımlardan söz etmek mümkündür. Bu icat Batı'da önce avam olarak görülmüş ve aynı aygıt başka coğrafyalarda varlıklı insanların, soyluların bir eğlence aracı olarak düşünülmüştür. Sonraki dönemlerde de sinema Batı'da sanat unvanı kazanmış, Doğu'da ise Batı'nın bir uzantısı olarak yer almıştır. Aynı zamanda Batı'nın Doğu'daki propaganda aracı olarak yönlendirilmiştir (Atam, 2010: s.XXII).

Bu kapsamda ilk film kuramcıları sinemayı önemle incelemiş, psikoloji, sosyoloji ve estetik gibi yönleriyle analiz etmişlerdir. Sinemayı bir sanat olarak görmek, kabul ettirmek çabası taşımışlar aynı zamanda onu diğer sanatlardan da ayırmışlardır. Bu ayrım önemlidir çünkü sinema gerçekliği gösterdiği ya da meydana getirdiği gerçeklik yanılsamasıyla diğer sanatlardan ayrı olarak düşünülmelidir. Kuramcılar, film izlemenin nedenlerine ve insan için nasıl bir ihtiyaca karşılık geldiği sorusuna da eğilmişlerdir. Bu sorulara aranan cevaplar neden sinema kuramlarına ihtiyaç duyulduğunu da açıklamaktadır (Özarslan, 2015: s.15). Bu arayışa karşılık olarak sinema teorisini açıklamada "harika adamlar ve kadınların" geçidinden bahsetmek mümkündür: Munsterberg, Eisenstein, Arnheim, Dulac, Bazin, Mulvey... Bunun yanında sinema yol gösterici metaforları, felsefenin teori üzerindeki etkileri, diğer sanatlarla kurduğu yakınlık ve uzaklıkla pek çok anlam taşımaktadır (Stam, 2014: s.11).

2.1.1. Sinemada Biçimci Yaklaşım

Sinemanın kuramlaşmaya başladığı dönemde, buna yönelik girişimler büyük oranda benzerlik taşımış ve bunlar biçimci özellikler göstermiştir. O dönem 1935 yılına kadar Munsterberg, Arnheim, Eisenstein, Balazs[50] ve Pudovkin gibi isimlerin karşısında yer alabilecek (sonradan bu durum değişse de) gerçekçi birini bulabilmek oldukça zordur (Şehri, 2010: s.XXXIX). Moskova ilk sinema kuramlarının oluşumunda önemli bir bölge olmuştur. 1920'de Rusya'da Devlet Sinema Okulu bu

[50] Balazs bir yönüyle farklılık taşımaktadır. Onu farklılaştıran yönü yakın plan kullanımının en önemli ismi olmasındandır. O yakın planın gücüne vurgu yapmakta ve bunun harekete geçirici ve bitimsiz bir biçimde ortaya çıkarıcı özelliğinden bahsetmektedir. Bu durum onu Biçimcilerden bir anlamda uzaklaştırmakta; Kracauer ve Bazin ile buluşturmaktadır (Andrew, 2010: s.184).

konuya yönelik faaliyetlere başlamış ve bu faaliyetler önemli gelişmelerle sonuçlanmıştır. Dolayısıyla ilk sinema kuramcıları da bu coğrafyada kendini göstermiştir. Kuleşov, Vertov, Pudovkin ve özellikle Sergey Eisenstein dönemin öne çıkan isimlerinden olmuş; sinemaya yönelik pek çok soru bu kişiler tarafından sorulmuştur. O dönem yaşanan, sessiz film döneminin sona eriyor olması, buna yönelik pek çok makalenin yayınlanması, yeni sinema dergilerinin çıkması gibi gelişmeler, sinemaya sanatsal olarak yaklaşan bir topluluğun dünyaya yayılmaya başladığının göstergeleridir. Sinemaya sesin gelişiyle birlikte ne gibi değişimlerin yaşanacağı ve bundan sonra sinemanın nasıl bir yola gireceğine yönelik tartışmalar bu dönemde kafa yorulan tartışmalardandır. Tüm bu tartışmalar ise net olarak "biçimci" bir çerçevede kendisini göstermiştir (Andrew, 2010: s.58-59).

O dönem özellikle Pudovkin ve Eisenstein yalnızca film yapmanın ötesine geçmiş ve sinema kuramlarının gelişiminde büyük rol oynayacak henüz oturmamış bir sistemin yapısını da ortaya koymaya çalışmışlardır. Aynı dönem Balazs'da Pudovkin ve Eisenstein kadar tanınmasa da biçimci düşünceye yönelik eşit değerde çalışmalar gerçekleştirmiştir (Monaco, 2010: s.379). Biçimci yönetmenler sinemanın temel biçimsel unsurlarını bulmaya yönelmişlerdir. Bu yönelişte, sinema eğer sanat olacaksa gerçekle olan bağını koparmalıdır ve bunu ancak montajla gerçekleştirebilmektedir. Bu bakışla, sinemayı sanat yapan en önemli unsur montaj olmaktadır (Özarslan, 2015: s.56). Biçimci sinema ilgi çekici olduğu kadar, tamamen film tekniğine odaklandığı için tehlikeli olarak da görülmüştür (Andrew, 2010: s.155).

Sinemada biçimci yaklaşımlar içinde akla gelen bir başka isim de Münsterberg'dir. Münsterberg, dünyayı duyular aracılığıyla deneyimlediğimiz *fenomenal gerçeklik* ile duyusal olmayan ve hakkında bilgi edinemeyeceğimiz *numenal gerçeklik* şeklinde tanımlanan idealist felsefenin önemli isimlerinden olan Kant'tan etkilenmektedir. Kant, zaman, uzam ve nedenselliğin fenomenal gerçekliğe ait olduğunu belirtmektedir. Münsterberg de buradan referansla film kuramını oluşturmaktadır. Filmde seyirci, dış dünyanın imgelerini algılamakta ve iç dünyada bir yolculuk yapmaya başlamaktadır. Bu aynı zamanda görünen alandan görünmeyen alana geçmek anlamı taşımaktadır (Özarslan, 2015: s.16). Ona göre 1915 yılının teknolojisi sinemanın sanatsal yönü için yeterli olmuştur ve ses ile renk önemli bir gelişim olarak tanımlanmamalıdır. Sinemanın en önemli işlevlerinden biri olay

anlatması ve anlatılan konuyla biçim kazanmasıdır. Aksi durumda sinema seyirlik olmanın ötesine geçemeyecektir (Buyan, 2015: s.22). Münsterberg bunun yanında psikoloji üzerinden de kuramını oluşturmaya devam etmiştir. Bir öncülü olmaksızın 1916'da *The Photoplay: A Psychological Study* (Görüntülü Oyun): Psikolojik Bir Çalışma)isimli bir kitap yazmıştır. Münsterberg, ilk kuramcı olmanın yanında doğrudan ve aracısız yazan bir sinema kuramcısıdır (Andrew, 2010: s.61).[51] Gestalt teorisinden de etkilenerek sinema kuramını şekillendirmiş ve böylece bir başka önemli kuramcıyı da etkilemeyi başarmıştır. Bu kişi Arnheim'dir.

Gestalt teorisi, 20. Yüzyılın başlarında Alman psikologlarca geliştirilmiştir. Esas olarak bütünün, onu oluşturan parçalardan daha fazlasını ifade ettiğine yönelik bir fikre dayanmaktadır. İmgeler (benzerlik, yakınlık, süreklilik, bütünleme, zemin, şekil ilişkisi içinde) insan zihninde yeniden düzenlenmekte ve buna göre algı oluşmaktadır (Buyan, 2015: s.23). Kavram Almanca'da "bütün" olarak tanımlanmıştır. Parçalar bütün oluşturacak biçimde birleşmekte ve sonuçta parçaların her birinin toplamından daha geniş bir anlam meydana gelmektedir. Böylece insanın algıladığı gerçekliğin dış dünyadaki yalın gerçeklikten öte, bütüne giden ve bütünün yorumlandığı bir gerçeklik olduğunu söylemek mümkündür (Erdikmen, 2015: s.38). Arnheim da Münsterberg'den etkilenmiş 1932 yılında yayımlanan *Sanat Olarak Sinema* isimli kitabında sinemanın sanat yönüyle ilgilenmiştir. Gestalt psikolojisini takip ederek, film izlerken görüntü algılanmasında zihnin de sürece katıldığını söylemektedir. Buradan hareketle Arnheim, filmin gerçekliğe değil, gerçekdışılığa dayandığı sonucuna varmaktadır (Özarslan, 2015: s.17). Arnheim da Münsterberg gibi psikoloji kökenlidir ve bu durum onun sinemaya bakışını da etkilemiştir. Görselliğin estetik değerine önem atfetmiş ancak ses, diyalog, renk gibi sinemanın teknolojik gelişmelerle şekillenmesini eleştirmiştir (Erdikmen, 2015: s.35). Her iki kuramcının da Gestalt okulundan gelmiş olması sebebiyle ikisi de görüntülerin yarattığı algı süreçleriyle ilgilenmişlerdir. İlgilendikleri nokta bu temelde aynı iken farklı düşündükleri alanlar da olmuştur. Münsterberg sinemanın zihne hitap ettiğini belirtmekte, Arnheim ise sinemaya çok daha temel bir noktadan bakmaktadır. Filmin teknik limitlerle kayıt

[51] Esasında sinema sanatına oldukça anlam atfeden, övgüler yükleyen ve onun kapasitesini coşkuyla karşılayan kişi Münsterberg olmuş ve o dönemin diliyle bu araca "fotoplay" tanımlaması yapmıştır (Andrew, 2010: s.63).

esnasında gerçekliği tekrar biçimlendirmeye zorladığını, bu nedenle sanat olabileceğini söylemektedir. Diğer yandan filme alınan her eser ise sanat olma özelliği göstermemektedir (Erdikmen, 2015: s.39). Arnheim, Müsnterberg'den farklı olarak filmin alımlanma biçiminden çok nasıl yapıldığına daha çok kafa yormuştur. Sinema sanatının kendi sınırlılıklarından bahsetmekte ve filmin bu fiziksel sınırlılıklarını estetikliğiyle birleştirmektedir. Ona göre sessiz sinemanın son dönemi sinemanın sanatsal bakımdan zirve dönemidir (Monaco, 2010: s.375).[52] O, filme senkronize sesin gelmesini önemsememekte ve bunun sinemaya fazla bir şey katmadığını belirtmektedir. Hatta bazı durumlarda ses, görselin etkisini bile azaltabilmektedir. Bu durum acemi ya da uğraşmak istemeyen bir yönetmenin anlatmak istediklerini kolaylaştırmaktadır. İmgelerle aktarım yapamayan bir yönetmen kolay yoldan diyalogla bu durumu gerçekleştirebilmektedir. Arnheim benzer düşünceleriyle teknolojiye karşı olduğunu belirtmekte ve hatta sinemaya eklenecek olan yeni teknolojinin uygulanırlığı noktasında yönetmenin zorlanacağını, bu nedenle sürecin de yavaşlayacağını söylemektedir. Böylece sinema bir sanat olmada gerekli yetkinliğe ulaşamayacaktır (Erdikmen, 2015: s.45).

Bir başka biçimci Eisenstein'ın ise "eklektik" bir düşünce biçimine sahip olduğu bilinmektedir. Tek bir fikre sarılarak o yolda ilerleyecek biri olmaktan çok uzaktır. Bu özelliği neticesinde çok fazla konuyla ilgilenmiş, araştırmış ve bir kuram oluşturma yoluna gitmiştir. Onun için bu durum bir nevi keşiftir. Film yapmaya yönelik her açıdan gerçeği, olguyu aramakta, incelemekte ve keşfetmektedir (Andrew, 2010: s.103-104). Eisenstein'ın asistanı Vladimir Nijni, "*Sergei Eisesnteinin Sinema Dersleri*" isimli kitapta Eisenstein bu yönüne değinmekte, derslere oyuncudan dekorcuya, müzikçiden eleştirmene kadar pek çok kişiyi çağırdığını bunların arasında psikologların da olduğunu belirtmektedir. Bu durum onun kendi söylemiyle "iki sesli"

[52] Arnheim'a göre, bildiğimiz gerçekliği doğru biçimde verebilmekten farklılaşan sinema yalnızca bir sanattır ve *unreal* yani gerçek olmayan ifade araçlarını incelemekte ve onların özelliklerini sıralamaktadır. Bu özellikler: "1. İki boyutlu yüzey üzerine görüntülerin yansıtılması; 2. Derinlik duygusunun anlamlı bir şekilde değiştirilebilmesi, görüntü büyüklüğünü değiştirebilme ve mutlak imge büyüklüğünün yarattığı sorunlar; 3. Aydınlatma ve rengin yokluğu; 4. İmgenin belirli bir çerçeveye yerleştirilmesi; 5. Kurgudan dolayı uzay-zaman sürerliğinin (continuum) yokluğu; 6. Diğer duyulardan gelen girdilerin yokluğu" şeklindedir. Filmdeki imgeler bu şekilde gerçek olmayan yönlerin altı tipini içinde barındırmaktadır (Andrew, 2010: s.83).

ders işleme biçimidir (Nijni, 2006: s.20).[53] Eisenstein'in ilk filmi 1924 tarihli *Grev* filmidir. Bu filmin ardından kurgu üzerine ilk yazısı *Lef* dergisinde yayınlanmıştır. Bu yazısında yeni bir kurgu türünden bahsetmekte ve bu yeni biçime "çekim kurgusu" ismini vermektedir. Buna göre, birbiriyle ilgisi olmayan iki ayrı görüntü yan yana getirilmekte, bu birliktelikle psikolojik bir bağ kurulmakta ve bu bağın duygusal bir tepkiye yol açması beklenmektedir. Bu durumda sinemacı gönderdiği iletiyle izleyicinin bilincini yönlendirmektedir. Sinemanın sanat ve bilimle birleşim halinde olduğunu söylemektedir (Küçükerdoğan ve Yengin, 2015: s.108)[54]. Eisenstein'a göre, tiyatro oyunu perdelere, perdeler sahnelere, sahneler de sahneye koymaya doğru bölünmektedir. Sinemada bölünme bunun da ötesindedir. Sinemada sahneye koyma kurgu düğümlerine, kurgu düğümleri de tek tek çerçevelere bölünmektedir (Nijni, 2006: s.20). Eisenstein da sinemaya olan bakış açısını bu bileşenlerle oluşturmaktadır.

Biçimci gelenek, Eisenstein, Münsterberg, Arnheim gibi öne çıkan pek çok kişiyle birlikte sinemanın ilk dönemlerine şekil vermiş ve onu bazı yönlerini öne çıkararak değerlendirmiştir. Bu kuramcılar biçimci bakış açısına gidiş yolunda benzer ve farklı özellikler gösterse de temelde biçimci olarak değerlendirilmişlerdir. Sinemayı sanat yapan unsurlar kendi bakış açılarındaki belirlenenlerle anlamlı hale gelmiştir. Ancak sinemanın kapsamlı yönü onu sadece bu bakış açısıyla değerlendirmenin ötesindedir. Biçimci bakış açısı kendi yolunu oluştururken gerçekçi bakış açısı da oluşum göstermiş ve sinema başka bir çerçeveden başka kişilerle birlikte yeniden yorumlanmıştır. Bu diğer görüşün kuramcıları da bu kuramcıların bakış yönü de biçimcilerden ayrılmakta ve böylece sinema yeni bir anlam arayışıyla başkalaşmaktadır.

[53] Bu bilgileri Eisenstein'in asistanı, Vladimir Nijni Eisenstein'in derslerinden aktarmaktadır. Sergei Eisenstein Sinema Dersleri. (Çev. Engin Ayça). İstanbul: Agora Kitaplığı, 2006.

[54] Eisenstein için birbirinden ayrı iki farklı görüntüden yeni bir anlam üretmek mümkündür. Ona göre, göz ile su gibi birbirinden bağımsız nesnelerin görüntüleri ağlamayı çağrıştırırken, aynı şekilde kapı ve kulak gibi bir diğer bağımsız iki nesne, gizlice dinleme anlamı oluşturabilmektedir. Böylece bağımsız görüntülerin birleşimiyle yeni anlamlar yaratmak mümkündür (Küçükerdoğan ve Yengin, 2015: s.120).

2.1.2. Sinemada Gerçekçi Yaklaşım

Sinema ilk dönemlerinde ağırlıklı olarak biçimci özellikler sergilemiştir ve onu sanat yapan unsurlar bu belirlenenler ışığında kendini göstermiştir. Ancak aynı dönem baskın olmasa da gerçekçi dönem de faaliyetlerine başlamış ve bir karşı fikir sunmanın ön hazırlıklarını yapmıştır.

Sinema teorisi muhakkak ki kendinden önceki sanatlardan gelen "gerçekçilik" sorularını da kapsamaktadır. Son derece esnek bir kavram olan gerçekçilik sinemaya, felsefe ve edebiyatın yıllar boyunca sorguladığı, yanıt aradığı ve bu yönde "bin yıllık kabukların ağır yükü" ile birlikte gelmektedir (Stam, 2014: 24).[55] Gerçekçi kuramcılara göre mühim olan sinemanın gerçeği yansıtmadaki büyük etkisidir. Gerçekliğin katmanlı yapısında yönetmen kamera aracılığıyla gezinebilmekte ve bu katmanları açabilmektedir. Perdede yer alan görüntü, dış dünyadaki nesnel gerçeklikle ilgili bilgi vermektedir (Özarslan, 2015: s.151). Gerçekçi filmler çoğunlukla içinde bulunduğu toplumun yapısından etkilenmekte ve bunu yansıtmaktadır. Toplumun içinde bulunduğu kültürel, siyasi gibi etkileri yansıtmakla kalmamakta aynı zamanda kişilerin gündelik yaşamlarından da izler sunmaktadır. Olabildiğince gerçeği en yalın haliyle göstermeyi amaçlamaktadır. Bu amaçta aktardığı konularla yalnızca görünen gerçeği değil, bunun altındaki durumları da ortaya çıkarmaktadır. Bu amacını mümkün olduğunca sade bir yolla, kurguda çok fazla geri ve ileri sıçrama tekniğine gitmeyerek gerçekleştirmektedir. Çünkü gerçekçilere göre bunlar aldatıcıdır ve kolay anlatım tercihi olabilmektedir (Sayıcı, 2016: s.51). Sinemada gerçekçi yaklaşım mekân seçimine oldukça büyük önem atfetmiştir. Stüdyo sistemine karşı duruş sergileyerek filmler gerçek mekânlarda çekilmeye başlamıştır. Dış mekânda yapay ışık kullanılmamasına da dikkat edilmiş; iç mekânlarda ise olabildiğince doğal ışık tercih edilmiştir. Ses ve müzik kullanımında da yapaylıktan uzak durmak adına sonradan eklemlenen bu teknikten kaçınılmış ve o anın atmosferindeki ses ve müziğin kullanımı

[55]Aristokrasinin sahip olduğu değerlerin Fransız Devrimi sonucunda burjuvaziye geçmesi gerçekçiliğin tarihsel sürecinde önemli bir noktadır. Böylece ortaya çıkan toplumcu gerçekçilik, burjuvazinin bir eleştiricisi olmuş ve her geçen gün daha çok artan işçi sınıfına yönelik devrimlerle birlikte sanat ve siyaset alanında kendisine yer bulmuştur. 1848 devrimiyle Komünist manifestonun yazılmış olması, sanat ve siyaset etkileşimi meydana getirmiş, ardından sanatçılara bu başkaldırıda aktif rol alma imkânı sunmuştur. Gerçekçiliğin kronolojik olarak, Mısır, Asur, Hitit, Ege ve Yunan sanatı ile başladığını, Roma, Roma-Yunan sentezi, Rönesans, Barok, Yeni-Klasikçilik ve Gerçekçilik olarak da geliştiğini söylemek mümkündür (Sayıcı, 2016: s.16).

önemsenmiştir. Klasik sinemada duyguyu artırmaya yönelik kullanılan müzik gerçekçi sinemada tercih edilen bir teknik olmamıştır. Önemle üzerinde durulan bir diğer konu kamera kullanımıdır. Statik kameradan çok dinamik kamera kullanımı tercih edilmiştir. Gerçek hayatla benzerlik taşıması amacıyla insanın bakışını ve hareketini yansıtan kameralar ve çekim ölçekleri önemli görülmüştür. Alan derinliğinin kullanımı da bu önemler arasındaki yerini almıştır. Kısaca, gerçekliği sarsacak, yapay duracak ve yabancılaşmayı sağlayacak teknik ve yöntemlerden kaçınılmıştır (Sayıcı, 2016: s.52- 53). Çünkü bu kuramcılara göre kamera gerçeği mümkün olduğunca en saf haliyle ortaya çıkaran önemli bir aygıttır. Gerçek, değiştirilmeden, dönüştürülmeden olduğu haliyle yansıtılmalıdır. Sinemanın tüm teknik özellikleri buna göre seçilmeli ve bu amaca hizmet etmelidir. Sinema gerçeği olduğu gibi yansıtmaya çalışan en kapsamlı sanattır ve bu yönüyle diğer sanatlardan ayrılmaktadır. O halde bu sanat, bunu amaçlamalı ve buna yönelik düşünceler üretmelidir.

Gerçekçiliğin en önemli kuramcılarından Bazin ve Kracauer gerçeği yansıtmada yönetmenin herhangi bir dönüştürme işlemi yapmadığını fakat gerçeklikler arasında seçim yaptığını söylemektedir. Bu söylem Sovyet biçimcilerini akla getirmektedir; çünkü onlar da bir seçim yapma sürecinden bahsetmektedir. O halde nasıl bir farklılık söz konusudur? Kuramcılar iddialarını daha sağlam kılmak amacıyla sinemaya yönelik bazı unsurları görünür kılarken bazılarınaysa daha az önem atfetmektedir. Biçimciler yönetmenin montaj aracılığıyla gerçekliği yeniden şekillendirdiğini ve öznel bir seçim yapıldığını söylemektedir. Gerçekçilere göreyse sinemada uzun planlar montajdan daha önemlidir. Bu yöntemle kamera nesnelerin gizli anlamını daha iyi açığa çıkarmaktadır (Özarslan, 2015: s.151).

Gerçekçi kuramdan bahsedildiğinde akla gelen ilk isim Bazin'dir. Onun gerçekçi kurama yönelik söylemleri, tanımlamaları ve düşünceleri biçimsel geleneğe karşı etkili bir duruş olarak görülmüştür. Onu önemli yapan "imgelerin üzerindeki sanatsal kontrolün öğrenilen gücü yerine, mekanik olarak kaydedilmiş imgenin çıplak gücüne" olan inancıdır (Andrew, 2010: s.225). Bazin ile sinema kuramı ilk defa bir bildiri, reçete olmanın ötesine geçmiş; sınırlarının farkında, olgun ve entelektüel bir etkinliğe dönüşmüştür (Monaco, 2010: s.385). Biçimci kuram, dramatik yapı ile görüntülerin etkileşimini temel almaktadır. Bazin gibi gerçekçi kuramcılarsa dramatik yapıyı kurmada, uzun plan ve alan derinliğine önem atfetmektedir. Böylece sinema gerçek

hayata yaklaşmakta, alan derinliği sayesinde izleyici gerçekle olan ilişkisini sağlamlaştırmaktadır (Özarslan, 2015: s.151). Bazin'e göre sinema esas olarak görsel ve uzamsal gerçeklikle ilişkilidir. Sinemanın temel gerçekliği ifade ya da konu maddesi gerçekliği değil, hareketin uzam gerçekliğidir (Sayıcı, 2016: s.24).

Bazin aynı zamanda "gerçekçi sinemayı gerçekliğe açıklık getirdiği için değil, onu müphem bıraktığı için" övmektedir. Bu görüşüyle kurgunun aşırı kullanımını eleştirmektedir. Kurgunun görüntüleri sıralaması ve anlamı meydana getirmesi bu müphemliği silmekte ve seyirciyi yönlendirmektedir. Alan derinliğine verdiği önemse tam da bu müphemlik yaratımını sağlaması nedeniyledir (McGowan, 2012: s.132). O, Eisenstein'ın aksine görüntüleri çarpıştırmamaktadır. Görüntüleri sıralayan kurguya karşı çıkmamakta ancak gerçeklikle fazlasıyla oynayan ve kurmacaya dönüştüren biçimine karşı çıkmaktadır (Özarslan, 2015: s.151). Sinemayı dünyaya açılan bir pencere şeklinde nitelemektedir. Görüntü yalnızca perdeyle sınırlı değildir, perdenin dışında da devam ediyor gibidir. Çünkü kamera, doğaya yönelik bütünlük ve sürekliliğin aktarımında olanak tanımaktadır. Bu araç gerçeği ortaya çıkarmaktadır. Diğer yandan Bazin teknolojik gelişmeleri yadsımamakta ve hatta teknolojinin gerçeklik algısını güçlendirdiğini savunmaktadır (Özarslan, 2015: s.152).

Bu kapsamda "Yeni Gerçekçi" sinema da gerçekliği sorgulamış ve buna yönelik yeni bir imge oluşturmuştur. Bu yeni biçem olabildiğince gündelik yaşama eğilmekte ve doğallığa yönelmektedir. Doğal mekân ve ışık kullanımı gerçek kişilerin filmde oynaması gibi unsurlar bu doğallığı tanımlamaktadır. Bu aynı zamanda izleyici için de yeni bir deneyim alanıdır. İzleyici doğal bir atmosferde doğal oyuncunun gözüyle nesneyi keşfetmektedir (Eşli, 2016: s.274). Böylece bastırılmış olanın ortaya çıkışında nasıl ki Dışavurumcu[56]Alman Sineması'nın doğuşu başlıyorsa, Yeni Gerçekçilik için de aynı durumun acı ve zorluk duyguları olduğunu söylemek mümkündür (Biryıldız,

[56] Monaco, dışavurumcu kuramın sinemaya sanatsal bir saygınlık katma güdüsünden oluşması gibi gerçekçi kuramın dışavurumcu kuramdan doğduğunu belirtmektedir; ancak diğer yandan dışavurumculuğu tanımlamak belli bir sınıra sahip olduğu için gerçekçiliği tanımlamaktan daha kolaydır. Çünkü gerçekçilik çok fazla anlama işaret eden muğlak bir yapıdadır (Monaco, 2010: s.376). Dışavurumculuk Kracauer'in "savaştan sonra Almanya kanalıyla kabaran entelektüel bir coşku" şeklinde tanımladığı kültürel bir canlanmadır (Tolette, 2016: s.39). Dışavurumculuk "oyunlarındaki ve manifestolardaki dilin abartıları, grafik sanatın yabancılaşmış ve tehditkâr kent manzarası, resim sanatının karikatürize ve grotesk figürleri, filmlerin kötü gölgelendirmeleri ve orantısız görüntüleri, deliliğin yinelenen temaları, aldatıcılık ve yabancılaştırma" gibi anlatı yapısıyla kurallara neredeyse tamamen bir karşı duruş sergileyen özelliklerle tanımlanmıştır (Tolette, 2016: s.40).

2016: s.5). Yeni gerçekçi filmlerde ekonomik kaosun ardındaki izleri ön plana çıkarmak önemli görülmüştür. Bu da yıkık bir hal ve geleceğe yönelik karamsarlıkla kendini göstermiştir. *Bisiklet Hırsızları* filmi bunun önemli örneklerindendir. Film, çalınan bisikleti arayan işçi ve oğlunun sokaktan aşağı yürüyerek bakınmalarıyla son bulmaktadır. Geleceğe yönelik umut dolu saptamalar yapmak zordur çünkü gelecek ekonomik ve sosyal güçlerce şekil kazanmaktadır. Dolayısıyla kontrol edilmesi imkansızdır ve belirsizdir (Biryıldız, 2016: s.72). Yeni gerçekçi yönetmenler stüdyo çekimini tercih etmemiş ve savaş sonrası İtalya'nın sokaklarına inerek insanın gündelik yaşamını görüntüye almışlardır (Bondanella, 2016: s.66). İtalyan Yeni Gerçekçiliği, tatminsizliğe, baskıcı toplumsal şartlara odaklandığı için arzu ile politik eylem arasında bağlantı kurmuştur. Hollywood'un aksine bu akımda arzulayan özne kendi tarihsel kesitiyle mücadele eden bireyler olarak yer almış, toplum düzeninin bireydeki etkisi ön plana çıkmıştır (McGowan, 2012: s.178). Yeni Gerçekçi yönetmenler kostüm epikleri ve sahne-esinlemeli melodramlara son vererek, savaşın zararlarına eğilmeyi tercih etmişlerdir. Kamera anın gerçekliğini olabildiğince en iyi şekilde yakalamalı ve oyuncular ağırlıklı olarak doğaçlama yapmalıdır (Biryıldız, 2016: s.70). Yeni gerçekçiliğin başlatıcı filmi olarak Roberto Rossellini'nin[57] *Roma Açık Şehir* filmi gösterilmektedir. Akımın sona erişiyse 1950'lerin başlarına denk düşmekte ve akımın son filmi olarak Vittorio de Sica'nın *Umberto D.* filmi gösterilmektedir. Akımın en önemli temsilcileri, Luchino Visconti, Giuseppe De Santis, Vittorio De Sica ve Roberto Rossellini'dir. Ancak, Fellini, Antonioni ve Passolini gibi pek çok ismi de etkisi altına almayı başarmıştır (Sayıcı, 2016: s.39).[58] Yeni gerçekçilerin birleştiği en temel noktalardan biri kesinlikle Hollywood filmlerindeki "mutlu son" geleneğinden bütünüyle ayrılmasıdır (Bondanella, 2016: s.65). İtalyan yeni gerçekçiliğin, Hollywood geleneğini reddeden tutumu, amatör

[57] Rossellini sinemayı özgün bir sanat olmanın ötesinde daha çok bir dilyetisi özellikleri ile değerlendirmektedir (Adanır, 2016: s.15).

[58] Cesare Zavattini, Yeni-Gerçekçilik'in temel ilkelerini ortaya koymakla birlikte *Kaldırım Çocukları*, *Bisiklet Hırsızları*, *Umberto D* gibi pek çok önemli filmlerin de senaryolarını yazmış, Vittorio De Sica da bunların büyük çoğunluğunu çekerek katkıda bulunmuştur. Fakat özellikle Roberto Rossellini'nin sinemasına başka bir önem atfetmek mümkündür. (*Roma Açık Şehir*, *Köylü Kadın Paisa*, *Almanya Sıfır Yılı…*). Çünkü diğer yönetmenlerden daha çok Yeni Gerçekçilik deneyimini inşa etmiş, diğer yandan 1950 ve 1960'lardaki televizyon çalışmalarıyla Yeni-Gerçekçilik'in doğrudan ürünü olan materyalist sinemanın da temelini atmıştır (Monaco, 2010: s.286-287).

oyuncu seçimi, stüdyo dışı çekimleriyle, 1950'lerde biçimlenen ve politikleşen "Yeni Dalga" için de bir model oluşturmuştur (Badley ve Palmer, 2016: s.24).

Yeni Dalga, kendinden birkaç yıl evvel İngiltere'de oluşan Özgür Sinema'dan da esinlenmiştir. Filmler genel olarak düşük bütçeli, yıldız oyuncuların yer almadığı ve sokakların mekân olarak kullanıldığı filmlerdir. Her ne kadar Özgür Sinema'nın özelliklerinden yararlansa da sanatçıların temel aldığı şeyler, tutum ve görüşlerde farklılık göstermektedir. Yeni Dalga alıcıya önem atfetmiş ve bu aracı bir kalem kadar özgür kullanmak gereğinden yola çıkarak "alıcı-kalem"[59] görüşünü inşa etmiştir. Bu görüşte tek yaratıcı, yönetmen olarak görülmüştür. Filmde dramatik yapı, kurmaca bir hikâye üzerinde anlatılmamalı, mantıklı bir sıra gözetilmemeli ancak tıpkı gündelik yaşamda olduğu gibi beklenmedik olaylara filmde yer verilmelidir. Bunun yanında toplumdan çok bireyle ilgilenmek bu akımın önemsediği konulardan bir diğeri olmuştur (Özön, 1985: s.219). Yeni Dalga filmleri, özellikle "profesyonel" ana akım sinemasına karşıt bir biçimde doğaçlama ağırlıklı, az maliyetli filmler olma özelliği göstermişlerdir. Bu akımın filmlerinde makyajsız oyuncular, onları çekime alan bir el kamerasının önünde sokaklar boyunca öylece gezinmişlerdir (Neupert, 2016: s.79). Klasik anlatı yapısını kırarak film üreten Yeni Dalga yönetmenleri, Aristotelesci Hollywood sinemasına karşı duruş sergilemişler ve Yeni Dalga ile Avrupa odaklı sanat filmlerinden, auteur sinemasından veya modern sinemadan konuşmaya başlamışlardır (Büyükdüvenci ve Öztürk: 2014: s.24)[60]. Yeni Dalga'nın Fransız sinemasına estetik

[59] Astruc, alıcı-kalem teriminden bahsetmekte ve bu terimle sinemanın bir dil olduğunu söylemektedir. Yönetmen ise bu dilin kurucusudur. O, duygu ve düşüncelerini yansıtmada alıcıyı bir kalem gibi kullanarak aktarmaktadır. Romanı üreten yazar gibi yönetmen de filmin temel üreticisi, yaratıcısıdır (Büker, 1986: s.68).

[60] Auteur politikasını geliştiren kişi Truffaut olmuştur. Her ne kadar bu anlayış kuram olarak da ifade edilse esasında kuram olmaktan ziyade bir politikadır ve aynı zamanda eleştirel bir yaklaşımdır (Monaco, 2010: s.388). Giderek kuram, ticari sinemanın içinde yer almayan, bağımsız yapım koşullarında film çeken yönetmenlerin filmlerindeki özgünlüğü ve filmlerinin birbiriyle bütünlük içeren anlatı yapısını ortaya koyarak, farklı auteur'lük yaklaşımına yönelmiştir. Artık ticari sinema içinde ya da dışında yer aldığına bakmaksızın, bugün auteur kuramı, filmleriyle özgün bir dünya kuran ve bu dünyayı kendi sinemasal anlatısıyla aktaran yönetmeni, auteur olarak değerlendirmektedir (Esen, 2016: s.46). Auteur aslında tür sinemasından ortaya çıkmıştır. Yönetmenler tür sinemanın yapısı içinde film çekmelerine rağmen yine de kendi tarzlarını ortaya koyacak anlatımlara da filmlerin içinde yer vermeyi başarmışlardır. Truffaut, Bazin ve Astruc gibi isimlerle şekillenen bu kuram sonrasında Sarris ve Wollen ile gelişimini sürdürmüştür. Bu gelişmelerle birlikte kuram, bağımsız film yönetmenlerinin filmlerindeki özgünlüğüne ve anlatı yapısına yönelmiştir. Bugünse filmin ticari ya da ticari olmayan kategorisi fark etmeksizin filmlerine özgünlük katan ve aktaran yönetmenler bu düşünce içinde değerlendirilmektedir (Esen, 2016: s.46).

katkısının yanında pratik katkısı da yadsınamayacak önemdedir. Godard[61], Truffaut, Chabrol gibi isimler ve daha pek çoğu ticari açıdan geniş bir izleyici topluluğuna ya da bir azınlık grubuna yönelmesiyle düşük bütçeli filmlerin üretilebileceğinin kanıtı olmuşlardır (Monaco, 2010: s.319).

Bir diğer gerçekçi film kuramcısı, Kracauer ise gerçekçilik temelinde diğer kuramcılardan bir yönüyle farklılaşmaktadır. O, ikili terimlerin keskinliklerine yönelik olarak "bulanıklaştırma" yolunu önermektedir. Yönetmen gerçekçi de biçimci de olabilmekte; gerçekliği hem kaydeden hem de iç yüzünü açığa çıkaran kişi olarak yer alabilmektedir. Böylece "ya/ya da" ikiliğinden çok "hem/hem de" ikiliği daha tercih edilir olmalıdır. Ancak yine de ona göre baskın olması gereken öncelikli olarak gerçekçiliktir (Andrew, 2010: s.200)[62]. Kracauer kameranın gerçekliğin görünmeyen yönlerini açığa çıkardığını ve göremediklerimizin görünür kılındığını söyleyerek bir kurtarılmış gerçeklikten bahsetmektedir. Mikroskopun gözün göremediğini görünür kılması gibi sinemanın olanak sağladığı ayrıntı çekim gibi tekniklerle de geri planda kalan fark edilemeyen gerçeklikler meydana çıkıp, fark edilir hale gelmektedir. Ancak kamera yalnızca bununla sınırlı değildir, küçük parçaları görünür kılmasının yanında, kitleler gibi büyük parçaları da gösterebilmektedir (Özarslan, 2015: s.153). Onun kuramının özü esasında "sinemanın fotografik misyonudur." Yani fotoğraf ve sinema gerçeği üretmede bu kadar yakın olduklarından bu özellikleriyle ön plana çıkmaktadır. Kracauer, filmin fiziksel gerçekliği kaydetmesi ve yansıtmasında olağanüstü bir donanıma sahip olduğunu belirtmektedir. Bu sebeple, içeriğin biçim üzerinde belli bir

[61] Godard sinemaya yönelik yepyeni bir dil yaratmıştır. O biçimci ve gerçekçi geleneklerin doğrudan söylemlerinden uzak kalarak bir sentez yarattığı için sinemanın tüm olanaklarını işlevsel olarak kullanan kişi olmuştur. Bu sayede farklı anlatım biçimleri geliştirmiş ve yeni bir dil oluşturmuştur. Onun filmlerinde ses, görüntü, kurgu gibi unsurların arasında doğrudan bir birlik olmadığı görülmektedir. Bunun yerine "birbiri ile dayanışır" şekildedir. Filmlerinde beklenmedik politik göndermeler yapmakta ve böylece seyirciye görünenin diğer yüzünü, yaşamın başka yönlerini de göstermektedir. Bu sürpriz gösterimlerinde bir yargılama yoluna gitmemektedir, sadece hatırlatıcı bir etki yaratmak amacındadır. Onun sinema dilinde doğrudan bir giriş, gelişme, sonuç bölümleri takibi yoktur. Bu bölümler esnek hareket edebilmekte ve birbirinin yerine geçebilmektedir. Bu ve bunun gibi pek çok özelliğiyle onun filmlerinin çok katmandan oluştuğunu söylemek mümkündür (Özarslan, 2015: s.228).

[62] Jean Mitry de sinemanın biçimci ve gerçekçi kuramcıları arasında bir sentez işlevi tarafındadır. Ona göre, kuramcılar aslolan sinema anlayışı aramanın peşine düşmüşlerdir. Metz bu duruma karşı çıkmaktadır. Sinemayı temel bir parça ile bütünleştirmek yerine her bir sorunu kendi içinde incelemek daha doğru olacaktır. Kuramcılar sinemaya yönelik tek temel bir anlayışın peşine körü körüne gitmemelidir. Mitry, Eisenstein'ın montaja yönelik anlayışını; Bazin'in gerçeklik ve alan derinliğine dair fikirlerini bir noktada sınırlandırıcı bulmaktadır. İki kuramcının da kuramlarına yönelik düşünceleri çok değerlidir ancak tamamıyla bu düşünceye sarılmak yanlıştır (Andrew, 2010: s.292).

üstünlüğe sahip olması gerekmektedir (Sayıcı, 2016: s.22; Monaco, 2010: s.377). Fiziksel gerçekliğe atfettiği önem sebebiyle "fiziksel gerçekliğin kurtarılması" çağrısı yapmaktadır. Belki de geri planda kalan gerçekliği görünür kılmada etkili olan sinema, kurtardığı bu gerçeklik sayesinde seyirci de kendisini kurtarabilecektir (Özarslan, 2015: s.220). Diğer yandan kameranın kaydettiği her şeyin kontrol edilemeyeceğini söylemektedir. Buna engel olan doğanın karmaşık yapısıdır. Yönetmen çok istese de yağmurlu bir havada su damlalarının hareketini ön görememekte veya yönetememektedir. Kamera yağan yağmura yönlendirildiğinde istenilen, beklenen etkinin alınamama ihtimali her zaman mümkündür. Onun bu görüşüne Arnheim da katılmaktadır (Erdikmen, 2015: s.47). Ancak yine de sinema soyut bir dünyayı göstermekten ziyade, maddi olana yönelmektedir ve bunu elde etmek için de gerçekliğe iniş yapmaktadır. Diğer sanatlar kendi özellikleri çerçevesinde yaşamı dönüştürerek varlık gösterirken, sinema yaşamı en yalın haliyle, olduğu gibi gösterdiğinde gerçek anlamda var olabilmektedir (Andrew, 2010: s.193).

Vertov (biçimci) sinemanın en temel görevinin gerçeği olduğu gibi, o an yakalamak olduğunu söylemektedir. Ardından yakalanan bu gerçeklikler kurguda işlenmekte ve yapıtı ortaya çıkarmaktadır (Yıldız, 2015: s.62). Vertov, manifestosunda "sinema-göz"den bahsetmekte ve buna büyük önem atfetmektedir. Ona göre sinema-göz görünmeyeni görünür kılandır. Karanlığa ışık tutan, maskeli olanı açığa çıkaran ve "oyunsuz oyunu" yaratan bir yöntemdir. Aynı zamanda sinema-göz'ü "gözün göremediğini çekebilen, teleskop ve mikroskop gibi sınırsız ve mesafesiz görebilme olanağını sağlayan, bir telegöz, bir göz ışını, ani bir görüş" şeklinde de ifade etmektedir (2011: s.16)[63]. "Sinema-Göz" en çok belge filmciliğinde etkili olmuş, bugün bile pek çok sinema okulunu etkisi altına almış ve adından söz ettirmeyi başarmıştır. Fransa'da filizlenip diğer ülkelere yayılan "sinema-gerçek" akımı ile de kendisine yer edinmiştir (Yıldız, 2015: s.62). *Haftalık Sinema* ve *Sinema Gerçek* adlı dergilerde farklı yıllarda çalışarak faaliyet gösteren Vertov, sinemanın esas ilkesinin devinim olduğunu ifade etmiştir. Sinema-göz'ü de kamera ve sinemacının gözünü birleştirip bütünleştiren bir yöntem olarak düşünüp geliştirmiştir (Sayıcı, 2016: s.21). Vertov sinemada oyunculuk

[63] Diziga Vertov'un Manifestosu: Sinema-Göz 1923. Sinema Manifestoları içinde. (Haz. Şenol Erdoğan). İstanbul: Altıkırkbeş Yayın.

kısmına da kafa yormuş ve bunun gerekliliğini sorgulamıştır. Gerçek yaşamı olduğu gibi aktarırken oyuncuların da gerçekliğinden bahsetmiştir. Bu sebeple canlandırmaya yer vermemeye çalışmıştır. Ancak yine de tam anlamıyla bundan kaçamamıştır. *Lenin'e Dair Üç Türkü (Tri pesni o Lenine,* 1934); *Kino-Glaz* (1924); *Coşku: Donbas Senfonisi (Entuziazm: Simfoniia Donbassa,* 1931) gibi filmlerde yer yer bunun dışına çıktığı görülmektedir. Hatta *Kameralı Adam* (1929) filmi bu sebeple eleştiri de almıştır. Filmde, kameraman, kurgucu, makinist, orkestra ve filmin başında uyuyan kadının kamera için poz verdiği bilinmektedir. Filmdeki izci çocukları görüntüleyen yönetmen esasında onların günlük yaptığı şeyleri kayda almaktadır. Ancak kamera oradadır ve kişiler bundan haberdardır. Bu da onların her zaman yaptığı işleri yaparken dahi etki altına girmeyecekleri anlamına gelmemektedir. Burada muhakkak ki Vertov'un da müdahalesi söz konusudur ve kişiler buna uygun davranışlar geliştirmektedir. Ancak yine de onun filmlerinde canlandırmanın minimum düzeyde seyrettiğini söylemek mümkündür. Bu da onun sinemaya yönelik geliştirdiği idealine yaklaştırmaktadır (Işıkman, 2015: s.141). Tüm bu yaklaşımlar içerisinde sinemada kurgunun keşfi ve bunun kullanımı gerçekçi ve biçimci kuramcılar arasında farklı şekillerde anlamlandırılmıştır. Kurgu sinema tarihi boyunca en çok kafa yorulan, üzerinde farklı şekillerde oynanan ve bir dil yaratımında etkili olan önemli bir sinema aracı olmuştur. Bu araç sayesinde birbirinden çok farklı anlatım biçimleri geliştirilmiştir. Her iki yaklaşımdan da kuramcılar sinemada kurguya başvurmuş ve ona bazen büyük önem atfetmiş bazense bunu sınırlı tutmaya gayret göstermişlerdir. Bugünse 360 derece çekim tekniği ile yeni bir sinema dili yeni bir kurgu biçimini ifade etmektedir. 360 derecelik bir alanın her karesinin planlanması VR film çekim tekniğinde ne kadar farklıysa, kurgu da aynı şekilde 360 derecelik bir hikâyenin düzenlenmesinde farklılaşacaktır. Bu nedenle bahsi geçen kuramsal yaklaşımların kurguya bakış açılarını aktarmak anlamlı olacaktır.

Biçimci ve Gerçekçi Yaklaşımda Kurgu

Kurgunun keşfi Melies ile birlikte bir film çekimi esnasında kamerasının arızalanması ve sonra düzelmesiyle şans eseri bulunmuştur. Bazı aksilikler sonucu görüntüleri inceleyen Melies, bu görüntülerde erkeğe dönüşen bir kadın ve cenaze aracı görüntüsüne dönüşen bir otobüsün iç içe geçmiş görüntülerini fark etmiştir. Bu da Melies'de, hareketli görüntünün kesilip birbirine eklenebileceği fikrinin doğmasına

yol açmış ve kurgunun uzun serüveninin de ilk adımları burada atılmıştır (Küçükerdoğan ve Yengin, 2015: s.113). Malraux, Pudovkin ve Eisenstein'a göre kurgu, sinemayı sanat yapan şeydir (Sayıcı, 2016: s.25). Eisentein'a göre montaj sinema için çok önemli bir konumdadır ve filmin yaratıcı gücüdür. Bu araç sayesinde "tek başına duran hücreler yaşayan sinemasal bir bütün" olarak dönüşmektedir (Andrew, 2010: s.118). Bu düşünce şekliyle iki sistemi birleştirmektedir. Bunlar: anlatı ve simgedir. Buna göre görüntüler arka arkaya eklenmekte ve böylece hareket ile düşünceyi meydana getirmektedir. Bu iki unsur zıtlıklar diyalektiğiyle birbiri içine geçmekte ve başka bir estetik formül oluşturmaktadır. Bu aynı zamanda anlatının simgesel hale gelmesidir (Küçükerdoğan ve Yengin, 2015: s.119).[64]

Sovyet biçimci geleneğinin en önemli isimlerinden Pudovkin de kurguya çok önem atfetmiş ve sinema anlayışını bu temel üzerinden geliştirmiştir (Yıldız, 2015: s.63). Onun kurgudaki amacı, seyircinin adım adım olayın dramatik anlayışını kabul etmesini sağlamaya yöneliktir (Sayıcı, 2016: s.25). Ona göre, kurgu süreci film üretiminde hayati bir önem taşımaktadır. Çünkü kurgu çekilen planların devamlılığını oluşturmak amacıyla bir seçim, zamanlama ve düzenleme süreçlerini kapsamaktadır (Yıldız, 2015: s.73). Eisentein'in kurguyla yarattığı anlamda çekimlerin çatışması fikri ön plana çıkarken; Pudovkin'de aynı anlayış çekimlerin arka arkaya sıralanıp birbirine bağlanmasına dayanmaktadır (Özarslan, 2015: s.53). Bazin'se bu görüşlerin aksine kurguya daha az önem atfetmiştir. Doğrudan kurguyu önemsizleştirmemiş ancak diğer teknik yöntemlerle kıyasladığında kurguyu hiyerarşik düzende daha alt basamaklara yerleştirmiştir (Andrew, 2010: s.262). Kurguya yönelik farklı tanımlamalar, yüklenen anlamlar, teknik olarak kullanımı farklılık göstermiş ve bu durum kurgunun hep bir dönüşüm içinde olduğunu doğrulamıştır. Yönetmen Eric Rohmer de kendisini Bazin'e yaklaştırarak kurguya yönelik bakışını Lumiere ve Melies üzerinden açıklamıştır: "Lumiere ve Melies, ikisi de ayrı ayrı, sinemada başlıca iki yönü biçimlendirdiler. Ben Lumiere gibi, montajda fazla aşırıya kaçmıyorum. Ama bu montajı sevmediğim anlamına gelmez." cümleleriyle bu durumu açıklamıştır (Rohmer, 1986: s.92). Levi

[64] *Grev* filmi onun kurgu tekniğine yönelik önemli bir örnektir. Film Çarlık dönemde fabrikada çalışan insanların grevini ve askerlerin silahlarla bu insanları baskılamasını konu edinmektedir. Fakat burada dikkat çeken Eisenstein'in uyguladığı kurgu tekniğidir. Filmde askerlerin işçilere silahla karşılık verdiği sahneyi mezbahada bir sığırın kesillme sahnesi izlemektedir. Birbiriyle bağlantısız duran bu sahneler art arda verilerek yeni bir anlam oluşturulmakta ve ikisi arasında ilişki kurulmaktadır.

Strauss'da kendisiyle yapılan bir söyleşide "Gerçeğe giden yol, kurguyla oynamak ve bir düzlemden diğerine geçmekle aşılamaz mı?" sorusuna "Gerçeğe karşı büyük bir saygım var. Öyle ki gerçeğin kurguya teslim olmasına ancak birkaç saniye için göz yumabilirim." şeklinde cevaplamış ardından gelen "Bir montaja başlanıp, bir seçim yapıldığı an gerçeğe ihanet edilmiyor mu ve etnolog da bu 'montajı' sinemasal not defterine almak zorunda değil mi?" sorusuna "Her bilimsel eserde bir montaj anı vardır. Ve eğer insan düşüncelerinin akışına kapılsaydı, kısa zamanda bilim falan kalmazdı. Önemli olan montajın gerçek doğrultusunda mı, yoksa hayal doğrultusunda mı yapıldığıdır" şeklinde cevap vermiştir *(*Levi-Strauss, 1986: s.102). Sinemaya yaklaşımlar tarihsel süreç içinde pek çok toplumsal olaydan etkilenmiş, teknolojik olarak bu biçim aynı şekilde değişmiştir. Sinema bugüne kadar toplumun dinamiklerinden daima etkilenmiştir. Örneğin, Almanya'nın tarihsel sürecinde katı toplumsal yapısı olmasaydı Dışavurumcu Alman Sineması, İkinci Dünya Savaşı yaşanmasaydı Yeni Gerçekçilik Akımı ve bunlar gibi savaş öncesi günler olmasaydı da Şairane Gerçekçilik Akımı doğmayacaktı (Biryıldız, 2016: s.5).

Sinema toplumla kurduğu bu ilişkide bugün geçmişte de olduğu gibi teknolojiyi de etkili bir biçimde kendi bünyesine katmaktadır. Teknolojiyi gün be gün takip etmenin bile zorlaştığı bu dönemde sinemayı artık bu temelden değerlendirmek, sorgulamak ve yeni biçimini irdelemek önemlidir. Geçmişten bugüne sinema gerek biçimcilik gerekse gerçekçilik etrafında şekillenen bir araç olmuş ve bugün bu görüşler başka biçimlerde tartışılmayı gerektirmiştir. Sinemayı sinema yapan araçların bugünkü karmaşalarından biri de artık VR teknolojisidir. Bu teknolojiyle sinema başka bir görünümdedir. Şu anki haliyle bir "360 derece VR Sinema"dan[65] bahsetmek iddialı bir söylem gibi görünebilmektedir. Çünkü tıpkı sinemanın ilk yıllarında olduğu gibi VR da tam olarak nereye gittiği ve neler oluşturabileceği karmaşası yaşatmaktadır. Çünkü bütünüyle başka bir film dili, teknik yapı, oyunculuk anlayışı ve gerçeklik yaratımı söz konusudur. Yalnızca bununla da kalmamakta tüm bu değişimler seyirci açısından da yorumlanmayı gerektirmektedir. Film izleyen seyirci yerini film deneyimleyen kullanıcı-seyirci biçimine dönüştürmekte ve bu topyekûn bir yaratım sürecini ifade etmektedir. Şu ana dek aktarılan sinemanın gerçeklikle, nasıl bir sanat

[65] Bu nedenle çalışmada 360 derece VR sinema yerine, 360 derece VR film, VR video, 360 derece video gibi kavramlara yer verilmeye özen gösterilecektir.

olduğuyla, kurguyla ve diğer pek çok şeyle kurduğu ilişki başkalaşmaktadır. Tüm bunlar cevaplanmayı bekleyen sorular olarak belirirken diğer yandan VR film, VR video gibi çalışmalar hızlanmakta, hatta buna yönelik dünyada VR festivalleri düzenlenerek filmler de bu festivallerdeki yerini almaktadır. Bu yer alış biçimi ve bu konuya yönelik ağırlık kazanan akademik çalışmalar VR film anlayışını da araştırmaya, keşfetmeye yöneltmektedir. Buna yönelik şu an ortaya atılan pek çok şey yenidir ve değişime çok açıktır. Dolayısıyla bu esneklik VR filmdeki her yeni gelişme ve keşfedişle birlikte kendisini yeni biçimlerle yeniden ortaya koymayı gerektirecektir. Çünkü katmanların arasının açılmasıyla yeni anlayışlar gelişecek yeni anlayışlar bir başka anlayışı ortaya çıkaracaktır.

Dolayısıyla sinemaya yönelik şu ana dek tartışılan görüşleri aktarmak onu bundan sonra tartışılacak anahtar kavramları anlamlı kılmaktadır. Çünkü artık yeni kavramlardan, yeni film biçiminden ve yeni deneyim-oluş hallerinden bahsetmek mümkündür. Sinema yarattığı etkiyle zaten önemli bir aygıt olmayı şu ana dek hep taze tutmuşken, bugün sanallıkların, sanaldaki gerçekliklerin, simülasyonların konuşulduğu dönemde onu değerlendirmek de karmaşık bir süreçtir. Bu aynı zamanda sinemanın her yeni dönem ve anlayışla bir biçim kazandığını da gözler önüne sermektedir. Bu sebeple çalışmanın bundan sonraki bölümlerinde sinema şu ana dek aktarılan bilgiler ışığında tartışılacak ve sanal gerçeklikle kurduğu ilişki irdelenecektir.

2.2. SİNEMANIN OLASILIKLAR EVRENİNDE 360 DERECE VR FİLM DENEYİMİ[66]

VR'da teknik temellerin oluşturulabilmesi sürecinin mühendislik alanıyla doğrudan bağlantılı olduğu görülmektedir. Çünkü mühendislik deneyimleri olmadan VR deneyimleri oluşturmak zordur. Ancak diğer yandan VR'ı insan temelinden de ele alma ihtiyacı doğmaktadır. VR, teknoloji ve psikolojinin büyüleyici bir etkileşimini sunmakta ve bu durum VR'ı her iki açıdan da anlamayı gerektirmektedir (Jerald, 2016: s.1). Böylece bu alanda, sosyal bilimcilerin de ilgisi her geçen gün artmakta ve bu ilgi

[66] Sinemayı 360 derece VR üzerinden tartışmadan önce onu kuramsal süreçleriyle birlikte açıklamak önemli görülmüştür. Tezin bundan sonraki bölümlerinde VR teknolojisinde ("gerçeklik" temelinden yola çıkılarak) deneyimin yarattığı etki kullanıcı/seyirci açısından tartışılacaktır.

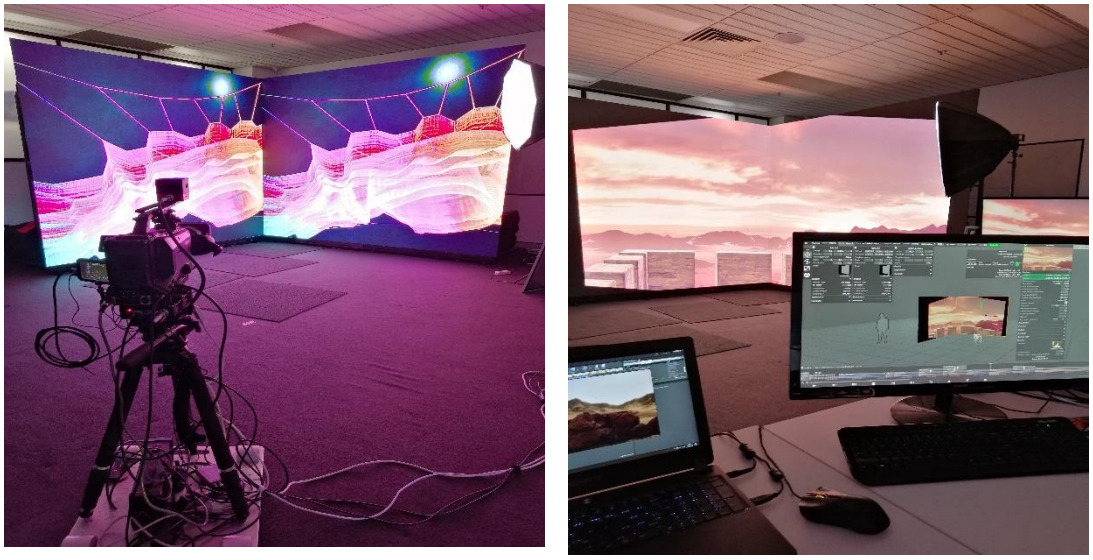
giderek büyümektedir. VR gerek fiziksel dünyada meydana gelenleri deneyimleme gerekse kendine özgü yeni deneyimler yaratmasıyla sosyal ve psikolojik açıdan yeni şeyleri keşfetme imkânı sunmaktadır (Fox vd., 2009: s.97). Bunlar yeni insan deneyimleri anlamına da gelmektedir. Işınlanma yoluyla kişiler bu deneyimi bir başkasının gözünden bakma yöntemiyle gerçekleştirebilmekte, insanlara gerçek dünyada imkânsız hatta belki de ölümcül durumlar yaratabilecek anlar bir deneyim biçimi olarak sunulabilmektedir. Sevdiğin bir hayvan ya da bir parça yiyecek olma deneyimleri gibi daha pek çok şey düşünüldüğünde deneyimin olanakları sonsuz gibi görünmektedir (Lavalle, 2019: s.23).

Deneyim, bu çalışmanın temel anahtar kelimelerinden olan ve VR'ı tarif ederken en çok kullanılan kavramlardan biridir. Bu nedenle kavramı açıklamak için 20. yüzyılın başlıca yapıtlarından olan *Deneyim Olarak Sanat* (1934) adlı kitabın yazarı Dewey'e başvurmak anlamlı olacaktır. Bu terim onun estetik görüşünün merkezi konumunda yer almaktadır. Ona göre, her deneyim birlik, bütünlük, devamlılık ve onu diğerlerinden ayıran belli bir nitelik içermektedir. Dewey, artistik yaratmada önemli rol oynayan duyu deneyiminin geçmiş deneyimlerden kopuk, salt fiziksel nitelikler içermediğini hatta, buna anlamını veren, sanatsal ifade sürecinde bir araya gelen anlam zenginliği olduğunu savunmaktadır (Yazıcı, 2012: s.140).

Tüm bu sonsuz gibi görünen deneyimlerin bir parçasını da sinema oluşturmaktadır. Teknolojiyle kurduğu ilişki onu bugün VR görünümünde bir deneyim yaratma, hikâyeyi bu deneyim halini düşünerek biçimlendirme gibi farklı anlam arayışlarına itmektedir. Bu sebeple sinemanın VR teknolojisiyle nasıl bir biçim kazanacağı sorusunun cevabı zamanla yanıtını bulabilecektir. Çünkü Ceram'ın da belirttiği gibi, her ne kadar sinematografi icat edilen bir şey de olsa sinema bunun ötesinde icat edilen değil, gelişen bir şey olmaktadır (Ceram, 2006: s.3). Gelişimiyle birlikte dönem dönem farklılaşan ve yeni anlam arayışına giden bu araç, meydana getirdiği anlamları bir hikâye içine yerleştirerek görsel bir metin oluşturmaktadır. Batur, sinemayı ait olduğu toplumda önemli bir noktaya taşımakta ve bu aracın kendileri için son derece ciddi algılandığından bahsetmektedir: "Dünyanın bir parçası değil de kendisi sayacak kadar tutkuyla bağlıydık ona" söylemiyle de bunu desteklemektedir (Batur, 1985: s.13).

Sinemaya yönelik oluşan bu güçlü algı ona yeni bir biçim veren teknolojiyle de doğrudan bağlantılıdır. Sinemanın teknolojiyle kurduğu yakınlık ve uyum onun esnek bir sanat olduğunun da göstergelerindendir. Sanal gerçeklik ve bunun teknolojiyle olan birlikteliği sinema cephesinde VR/360 derece VR film gibi kavramları meydana getirmekte ve sinema yeni bir yöne doğru ilerlemektedir. Gerçekliğin pek çok şekilde defalarca üretildiği sinemada bu kez VR teknolojisiyle gerçekliğin farklı bir aşamasına dahil olunmakta, böylece gerçeklik ve hakikat sorgusu yeniden gündeme taşınmaktadır.[67] Bourdieu, eğer bir hakikatten bahsedilecekse bu alanın bir mücadele alanı olduğunu (Bourdieu, 2016: s.143); Nietzsche de hakikatin çirkin bir şey olduğunu ve bunun bizi yok etmemesi için de sanata sahip olduğumuzu söylemektedir (Nietzsche, 2017: s.57). Önemli bir sanat dalı olarak sinema ve onun çağı etkisi altına alan sanal gerçeklik düşünüşüne uyumlanması, hakikatin ve gerçekliğin aktarımında da başka bir döneme doğru gidildiğinin haberini vermektedir. Sinema varlığını bir adım ileriye taşımakta ve 360 derecelik VR gerçekliğini anlatısına dahil etmektedir. Gerçekliğin sinemada seyri, gerçekliğin sinemada deneyimiyle seyirciye bir alternatif sunmaktadır. Oluşturulan bu alternatif şu an sonsuz gibi görünen seçeneklerle her geçen gün bir yenilik yaratmaktadır. Bu yenilikler filmin üretim aşamasında uygulanan özel efektler ve bu efektlerin kullanımının gelişmiyle devam etmektedir. Sahneye ilişkin kimi detaylar, artırılmış ve sanal gerçekliğin bir aradalığında, bir karma gerçeklik biçimiyle uygulanabilmektedir. Böylece bu süreçlerin filmin gerçek zamanlı üretim anına eşlik ettiğini de söylemek mümkündür.

[67] Bu tür kavramlar dönem dönem yeniden sorgulanmakta ve değişime uğramaktadır. Bu değişim düşünceki değişimdir ve buna sebep olan da mevcut gelişmelerdir. Deleuze, düşünceyi bir oluş ile birlikte ele almakta ve buna göre yorumlamaktadır. Çünkü oluş, daima değişen ve farklılaşan bir şeydir. Yaşamın içinde kültür, dil, ekonomi gibi pek çok şey bir değişime dâhildir ve oluş halindedir. Bilim, sanat ve felsefe de bu oluşun bir parçasıdır. Bir oluş dâhilinde düşünüldüğünde felsefe, bilim ve sanat aracılığıyla ulaşılan hakikatten de bahsetmek mümkündür (Eşli, 2016: s.265).



Resim 3: Academy of Interactive Entertainment (AIE), Sydney.

Böylece sinemayı tek başına bir eğlence aracı olarak düşünmek doğru bir düşünüş biçimi olmayacaktır. Yaşamı anlamak için bir açı sunmakta, varlığın önemine ve hakikate vurgu yaparak gün geçtikçe yükselen görsel bir sanat olmaktadır (Ramazanoğlu, 2018: s.11). Bu yükselişin bugünkü görünümünde VR, hakikatin, gerçekliğin üretiminde, sorgulanmasında ve sinemayı bu çerçevede yeniden anlamada bir gedik açmaktadır. Sinemanın bu kavramlara yönelik oluşturduğu düşünüş halkası VR ile o düşünceye daha yakından bakma, sanal varlık boyutunda deneyimleme ve bu görsel sanatın seyrini, sanal ile deneyimleme imkânına dönüştürmektedir. Bu farklılık gerçekliğe de başka bir pencereden yeniden bakmak anlamına gelmektedir. Bakış biçiminin değişmesi, var olan anlamı da düşünce boyutunda başkalaştıracaktır. Çünkü sinema Sütçü'nün de belirttiği gibi "düşüncenin belli bir tarihsel dönemde varlığı kavrama ya da yorumlama tarzı olarak ortaya çıkmıştır" (Sütçü, 2015: s.55). Düşünüşe yönelik açılan yenilik düşüncenin önemli bir kısmını meşgul eden gerçeklik algısında da bir başka yeniliği ifade etmektedir. Sinemada gerçekliğin oluşumu, üretimi, yansıtılması her bir yenilikle ona başka açılardan bakmak demektir. Bu bakış aynı zamanda gerçekliğin de başka açılardan yansıması anlamına gelmektedir.

Bazin, sinemayı gerçeğin sanatı olarak görmekte fakat "sinemanın hammaddesinin gerçekliğin kendisi olmadığını ancak gerçekliğin selüloit üzerinde kalan izleri olduğunu" söylemektedir (Sayıcı, 2016: s.25). Bu izler gelişen teknoloji ve yeni film üretim biçimleriyle daha da görünmez kılınabilmektedir. Gerçeklik

sınırları çizilmiş film karesinden sınırlarını neredeyse yok eden bir 360 dereceye taşmaktadır. Gözün 360 dereceyi taramasıyla birlikte sinemanın sunduğu gerçeklik olasılığı da başkalaşmakta ayrıca bu durum kişiyi filmin içine yerleştirmektedir. Filmin içinden olayı ve kişileri gözetleyen seyircinin filme baktığı mesafe de böylece azalmaktadır. Hikâyeyi, kişileri gözün taradığı farklı derecelerde takip ederken, gerçeği de bu dereceler çerçevesinde deneyimleyerek anlamlandırmaktadır. Gerçeklik bu kez sinemada teknolojinin sunduğu bir araç vasıtasıyla yeni bir görünümdedir. Bu görünüm şu an için karmaşıktır ve belki de bu karmaşıklığın çözümlenmek istenmesi farklı pek çok çalışmanın da oluşumuyla sonuçlanacaktır.

Öztürk, teknolojiyi gelişmişliğin önemli bir belirleyeni olarak açıklamaktadır (Öztürk, 2017: s.66). Bu belirleyen, toplumu ve toplumu yansıtan sanatı etkilemekte ve bu değişimler sanatın yansıtma biçiminde farklılıklara sebebiyet vermektedir. Çağımız yapay[68] ile gerçek olanın bütünleşmesi ve bu bütünleşmeden doğacak yeni gerçekliklerin sorgulandığı bir çağdır. Yapay olan ile gerçek olanın iç içe geçmesi, yapayın gerçekliğini, gerçekliğinse yapaylığını tartışmaya yönelik yeni başlıklar oluşturmakta bunların bir bölümünde de sinema yer almaktadır. İcadından itibaren gerçekliği yansıtma, oluşturma özelliğine yönelik pek çok tartışmanın odağı olan sinema, teknolojinin VR görünümünde de bu tartışmalarla güncelliğini devam ettirmektedir.

Resim zaman içinde donmuş bir an, film doğrusal bir zamanda sabit bir hikâye olarak düşünülebilmektedir. Fakat pek çok koluyla VR daha çok, ağlar üzerindeki gerçek yerlerde gerçek zamanlı olarak devam eden bir hareketle tanımlanabilmektedir (Dolinsky vd., 2005: s.651). Diğer yandan kaliteli bir VR içeriği, sürekli olarak kendimizi ve başkalarını nasıl algıladığımızla ilgili sorular sormamızı gerektirmektedir. Yaratılan VR dünyaların sağladığı deneyimin, anlaşılabilir ve eğlenceli mi yoksa sinir bozucu ya da kafa karıştırıcı mı olup olmadığı gibi sorular en temel sorulardandır. Bu karşıtlık nedeniyle VR deneyimi yaratmak duygu ve mantığı aynı oranda ele almak anlamına gelmektedir (Jerald, 2016: s.2). Bir sanal gerçeklik

[68] Gelecekte insan ile makinenin işbirliğinden bahsetmek mümkündür ve Erik Brynjolfsson ile Andrew McAfee bu görüşün en önemli savunucularındandır. Öngörülen bu işbirliği sebebiyle de çalışanlar, makinelere karşı bir yarışta olmak yerine birlikte yaşamayı kabul edip bunu öğrenme sürecine girmelidir (Ford, 2018: s.148).

deneyimini, kullanıcının duyarlı bir sanal dünyaya etkin bir şekilde daldırıldığı herhangi bir deneyim olarak tanımlamak mümkündür (Brooks, 1999: s.16). Standart sinema deneyimiyse bir çerçeveden (ekrandan) kullanıcının izleme eylemine yöneliktir. Bu durum sürükleyici bir deneyime yol açmamakta izleyici sinemada ya da sahnede olma hissi yerine "düz ekran" bir pencereden hikâyeyi seyreden olma konumunda kalmaktadır (Dorta vd., 2016: s.211). Farklılıklar VR ile oluşan bu ayrım üzerine düşünmeyi gerektirmektedir. Bu ayrım nasıl oluşmaktadır? Belirleyenleri nelerdir? VR deneyimi nasıl bir deneyim sağlamaktadır ve kullanıcı/seyirci bu deneyimde nasıl bir gerçeklik yaşamaktadır? gibi pek çok soruya cevap aramak gerekmektedir. Çünkü söz konusu olan yeni bir üretim ve yeni bir deneyim biçimidir. Bu değişim düşünüldüğünde 360 derece VR filmin gerçeklik deneyimini belli başlıklar altında kategorileştirmek mümkündür. Aşağıdaki tabloda bu başlıklar yer almakta ve çalışmanın devamında başlıkların anlatmak istedikleri açıklanmaktadır:

SİNEMANIN "OLASILIKLAR EVRENİNDE" 360 DERECE VR FİLM DENEYİMİ			
-Fiziksel Gerçeklikten Zihinsel Gerçekliğe Geçişte Bir Sanal Köprü	- Sanal Gerçeklik Deneyiminin "Gel-Git" Etkisi	- Gerçek Gerçeklikten Sanal Gerçekliğe Işınlanan "Ben"	- Gerçekliğin Yarattığı Yanılsamacı Hâkimiyet: Hâkimiyetin Hiyerarşik Kurulumu
1. Deneyimlenen Gerçekliğin VR Başlıkla Yeniden Keşfi	1.Gerçekliğin Yarattığı İzlenim: Yanılsamanın Sahiciliği 2. Gerçekliğin Yarattığı İzlenim: Asıl Gerçekliği Yitirme ve Asıl Gerçekliğe Erişme	1. Gerçek Zamanın Somut Varlığından Sanal Zamanın İçsel Varlığına • Işınlanan Ben'in "Orada Olma" Eylemi: –mış gibi Yanılsaması • Kişisel Gerçeklik Alanı Olarak VR: İçe Dönüş • "İçe Dönüş" Deneyimi Olarak VR: Sanal Varoluş 2. "Ben"in Sanal Mekân Deneyimi 3. Ben'in Hiper-Özdeşleşme Deneyimi	1.Sanal Gerçekliğin "Efendisi" Olarak Yönetmen 2.Sanal Gerçekliğin "Efendisi" Olarak Seyirci • Ben'i Öteki Üzerinden Yeniden İnşa Etme: Gerçek Ben'in Gözünden Sanal Öteki • Deneyimin Üstünlük Kurma Mücadelesine Dönüşümü

Tablo 1: 360 Derece VR Filmde Gerçeklik Deneyimi

Çalışmanın bundan sonraki bölümünde açıklanacak olan bu tablonun detayları temelde VR filmde seyircinin deneyimine odaklanmaktadır. Bu deneyimi tam olarak anlamak ve tanımlamak şu an için çok kolay değildir. Bu sebeple ana başlıkta "Olasılıklar Evreni" ifadesine yer verilmekte ve deneyim bu çerçevede açıklanmaya çalışılmaktadır. Bu ana başlığın diğer temel alt başlıklarını ise "Fiziksel Gerçeklikten Zihinsel Gerçekliğe Geçişte Bir Sanal Köprü", "Sanal Gerçeklik Deneyiminin Gel-Git Etkisi", "Gerçek Gerçeklikten Sanal Gerçekliğe Işınlanan Ben" ve son olarak "Gerçekliğin Yarattığı Yanılsamacı Hâkimiyet: Hâkimiyetin Hiyerarşik Kurulumu" adlı başlıklar oluşturmaktadır. Bu başlıklar seyircinin/kullanıcının sanal dünyaya giriş anı ve bu anın nasıl bir deneyim biçimine dönüşebileceğinin düşüncesiyle seçilmiştir. İlgili başlıklar diğer alt başlıklarla birlikte detaylandırılmaktadır.

2.2.1. Fiziksel Gerçeklikten Zihinsel Gerçekliğe Geçişte Bir Sanal Köprü

Sanal olanın yapaylığının sorgulanması, gerçekliğin başka boyutlarının aslında sanalda var olabileceğine yönelik düşüncelerin artması, zihnin gerçekliğinin sanal aracılığıyla asıl gerçekliğe kavuşabileceği temeline dayanmaktadır. Bu da gerçekliğin yalnızca fiziksel olarak varolmadığını, zihinsel anlamda da farklı biçimlerde gerçekliğe ulaşılabileceğini göstermektedir. Teknoloji zihinsel gerçekliğin derinlerine dalmaya bir imkân sunmaktadır. Teknolojik bir ürün olarak VR da bunu bir gözlük aracılığıyla sağlamaktadır. VR gözlük fiziksel gerçeklikten, zihinsel gerçekliğin başka bir dünyasına kaçışta[69] görünürdeki ilk araçtır. Gözlüğün içindeki dünya, kişiye başka bir dünya yaratarak onun bilinçdışına ittiği gerçeklikleriyle yüzleştirebilmektedir. *Inception* (Christopher Nolan, 2010) filminde karakterin rüyanın katmanlarında bilinçdışına ilerleyip bir aşamadan sonra asıl gerçekliğine ulaşması gibi VR gözlük de kullanıcıyı katmanların gerçeklikleri arasında dolaştırabilmektedir. Böylece sanal

[69] Bu kaçış ile bir 'yersiz-yurtsuzlaşma' durumundan bahsetmek mümkündür. 'Yersiz-yurtsuzlaşma' halinde olma özgürlüktür ve yeni bir varlık halinde olmaktır. Gökyüzüne ulaşmak hatta dünyadan çıkabilmektir. Ancak bu çıkma durumu terk etme anlamına gelmemektedir. Daha çok yersiz-yurtsuzlaşma ile kişi kendini tekrar konumlandırmaktadır. Bu kavram ne tamamen kopmaya ne de tamamen bağlı kalmaya dayanmaktadır. Kişi, bu yersiz-yurtsuzlaşma ile kaosun korkutucu, karışık ve kavranması zor ihtişamıyla yüz yüzedir. İnsanın kaosla kavgası da tam olarak burada başlamaktadır. Deleuze'ün felsefesini belirleyen şey insanın bu kaosa karşı sunduğu deneyim olmuştur. Bu açıdan, Deleuze'ün kaygısı, kişinin deneyimine yönelik ortaya koyduğu yaratımların bir sorgulamasını gerçekleştirmek ve 'ne'liğini yeni bir açıdan ele almaktır (Sütçü, 2015: s.23).

katmanlarda bazı gerçekliklerle karşılaşmak olasıdır. Karşılaşılan şeyin iyi veya kötü hissettirdiği her zaman çok önemli değildir. Burada nasıl bir his uyandırdığından çok, yüzleşilmekten korkulan hisler için bile sanal bir gerçekliğin oluşturulabilme imkânıdır. Deneyimin sanal boyutu bu anlamda gerçekliğe giden bir yol olmaktadır. Özellikle kişilerin fobileriyle sanal ortamda yüzleşmesini tedavinin bir parçası olarak düşünen pek çok araştırmacı buna yönelik yeni yöntemler oluşturmaktadır.

"Sanal Gerçeklikle Fobi Tedavisi" olarak da adlandırılabilen bu metot sanal dünyada gerçek izlenimler yaratarak kişileri bir yüzleşmeye çağırmaktadır. (Modern Innova, 10 Aralık 2018). Tüm dünyada buna yönelik çalışmalar devam ederken Türk bilim insanları da sosyal fobisi bulunan insanları sanal dünyada korkularıyla yüzleştirerek tedavi etmeyi amaçlayan bir yazılım geliştirmişlerdir. Bu yazılım sayesinden kişiler sanal avatarlarıyla toplantı, konferans ve seminerlere katılarak iletişim yeteneklerini geliştirebilmektedir (TRT, 13 Mart 2019). Gerçek bir terapist yönlendirmesiyle kişilere sanal dünyada bir tedavi olanağı sağlayan bu alandaki gelişmeler kimi zaman da bir sonraki aşamaya yönelik çalışmalarla devam etmektedir. Oxford Ünivesitesi'nden Profesör Daniel Freeman'ın geliştirdiği yeni program, terapinin bir "sanal terapist" ile yapılmasına olanak sağlayarak "terapistlere artık ihtiyaç yok mu?" sorusuna zemin hazırlamaktadır (Işık, 2018). Böylece sanal deneyim gerçek yaşam deneyimine uzanmakta ve bu iki dünyanın hakikati bir iç içe halinde konumlanmaktadır. Fakat diğer yandan bilinmektedir ki VR'ın öne çıkan ve onu cazip kılan en güçlü yönlerinden biri imkânsız gibi görünen hikâye, zaman, mekân gibi yerlerin VR ile imkânlı hale getirebilme olanağıdır. Bu olanak sanal dünyaların gerçeğe çok benzer ya da hatta bazen onun da ötesine geçebilen hiper-gerçek yaratımındadır. Güzel olan şey burada ulaşılamayan, erişmenin zor olduğu ya da imkânsızlığına inanıldığı şeyleri kapsamaktadır. Böylece VR evreni zihnin güzel olarak tasarladığı şeylerin etkili bir deneyim alanı olarak yer almaktadır. Kullanıcının zihninde tasarladığı ya da gerçekte olmasının çok zor olabileceği bazı durumlar bir deneyim halinde karşısındadır. Güzel olan, sanal olarak adlandırılan yerdedir.

İdealar dünyasında ise "güzel" en üstte parıldayandır. Yeryüzünde de en dikkat çeken şeydir. Bu yüzden "güzel" sevilen ve dikkat çekendir. Platon'un belirttiği gibi Eros'un ilgisi güzeldedir ve ona yönelmektedir. Buna göre, Eros doğru yönlendirilirse kişide "felsefi bir coşku" meydana getirmekte ve bu da insanda güzel ideasını

hatırlatmaktadır. İdealara götüren bu yönlendirme bir coşup kendinden geçme durumunu ifade etmemektedir. Daha çok ruha yönelik olarak uyuklamakta olanın ani bir biçimde parlaması anlamına gelmektedir (Gökberk, 2016: s.59). VR ile fiziksel gerçeklikten zihinsel gerçekliğe erişen kullanıcı için "felsefi bir coşku" yaratmak da mümkündür. Zihin sanallığın gerçekliğinde, gerçekliğin yansısında, katmanlar arasında gezinmektedir. Böylece bir filmi sinemada seyretmekle bir filmi VR gözlükle deneyimlemek arasında belli başlı farklılıklar oluşmaktadır. Güzeli seyretmek, güzeli deneyimlemek alternatifine dönüşebilmektedir.[70] En etkili bir özdeşleşmede bile bir seyir biçimi olarak yer alan güzel görüntü, VR'da bir deneyim halindedir. Çünkü buradaki esas etki filme "dalma" durumudur. Bu dalma hali bir deneyim biçimi yaratarak gerçekliği bir hiper-gerçeğe dönüştürmektedir.

Özön, sinemaya gitmenin aslında karanlık bir salonda koltuğa gömülerek film süresi boyunca görüntülere eşlik edilen herhangi bir olay olduğunu söylemektedir. Ancak sinemaya gitme ve film izleme eylemlerinin birbirinden başka amaç ve yolları vardır. Kimi için bu amaç boş zamanı doldurmaya yönelikken kimi içinse tüm günü dolduracak bir etkinliktir. Karanlığın atmosferinde görüntülerin dünyasına giren seyirci kendi yaşamının değişkenlerinde bir süreliğine de olsa uzaklaşmak istemektedir. Oradaki atmosferle özdeşleşmekte ve farklı duygu durumlarını yaşayarak bir tatmin duygusuna erişmektedir (Özön, 1985: s.12). Karanlığın sinema salonu izlemi, gözlüğün sanal dünya deneyiminde gerçeklik ve tatmin arayışını sürdürmektedir. Alice'in tavşanı takip edip kuyuya düşmesi, kuyunun içinde gerçeküstü olayların gerçek deneyimlerini yaşaması gibi VR başlık da bir tavşan rolünde Alice'leri kuyunun içine atmaktadır. Ve yine tıpkı Alice gibi zihnin sanal gerçekliğinde izleyici varlık ile yokluk arasında bir ikileme düşmektedir. Alice'in rüyadan uyanıp fiziksel gerçekliğine tekrar dönmesi VR kullanıcısı için başlığı çıkarmasıyla mümkün olabilecektir. Bu durumda Alice'in rüyasının, kullanıcınınsa sanal deneyimin gerçekliğinin sorgusuna cevap aramak zorlaşmaktadır. Bu durum, "o

[70] Burada güzel olarak kast edilen şey aslında zihnin kendi öznelliğindeki arzusudur. Filmler bu arzuyu harekete geçirmede etkili araçlardır. Sinemanın seyirciyi filmin içine alıp, özdeşleşme yaratmasıyla birlikte seyirci film süresi boyunca geçici bir erişim-tatmin duygusuna sahip olabilmektedir. Bu duygu hayal edilen bir aşktan, yaşam biçimine kadar pek çok konuya ilişkin olabilmektedir.

yalnızca bir rüya" ya da "yalnızca bir sanal deneyim" demenin ötesindedir.[71] Kişilerin o dünyada karşılaştığı gerçeklikler bu sorunun cevabını tek cümleyle geçiştirmeyi engellemektedir. Böylece sinema ve onun teknik gelişimi yeni kapıları da açmakta ve o kapılarda başka biçimlerde yeni sorgulamalar yaratabilmektedir. Sanal evren bu yaratımın günümüzdeki en etkili halidir. Sanal deneyim olarak "gerçek olmayan" anlamına gelen bu terim böylece bu anlamın da silikleşmesine neden olmaktadır. Çünkü zihin bir gerçekliğin içindedir. Ve bu içinde olma durumu bir deneyim tasarımı olarak sunulmaktadır. Seyirciye etkili bir gerçeklik sunmak için onun duyularını da aynı biçimde harekete geçirmek gerekmektedir. Bu, seyirciyi bir gerçekliğin içine alıp, onu orada ikna etmek anlamına gelmektedir.

Sinematografi bu anlamda mevcut malzemesi açısından diğer sanatlardan farklılık göstermektedir. Resim, heykel ve tiyatro gibi sanatlarda kişi gerçek nesnelerle yüz yüzedir. Bu sebeple karşımızdaki eser gerçek, farklı ya da onun çok benzer kopyası da olsa neticede ona dokunabilmek ve o eseri bir bütün biçiminde algılamak mümkündür. Ancak sinematografide durum bunun çok dışındadır. Görüntüye alınan ve kaydedilen şey tek başına anlamsızdır. Onların kaydında, ışığın gerekliliğinin yanısıra gösterilmesinde de bir yansıtıcıya ihtiyaç duyulmaktadır (Yıldız, 2015: s.65). Böylece bir filmde seyirci hikâyeye ya da o filmin gerçekliğine oldukça güçlü bir biçimde yaklaştırılmakta, bu yaklaşım özdeşleşme sağlayarak bir tatmin duygusu yaratmaktadır. Fakat diğer yandan film gerçekliğine seyirciyi dahil ederken araya diğer sanatlardan farklı olarak ilginç bir mesafe de koymaktadır. Bu mesafe seyircinin özdeşleşme duygusuna rağmen filme, içindeki hikâyeye dokunmayı engelleyen bir mesafedir. Bu durum o gerçekliğe ulaşmayı imkânsız kılmaktadır. Bu, dokunmadan ama bir öykünün seyrinde yaşanan gerçeklik yanılsamasıdır. Sinematografinin bu durumunu yeni gelişmelerin ışığında VR'da yeniden yorumlamak gerekmektedir. Burada yeni bir sorgulamaya iten şeyse, seyircinin VR gözlüğü takmasıyla birlikte başlamaktadır. Çünkü izleme edinimini değiştiren, sanallığa kapı açan, sinema salonu atmosferini tek kişilik bir salon olarak değiştiren şey tam da bu anda başlamaktadır. Bu, dokunmanın, göz göze gelmenin ve olaya yakından bakmanın 360 derecelik

[71] Dostoyevski rüya ve rüyanın içindeki gerçeklikle ilgili olarak "Beni kızdırıyorlar, bir rüyaydı geçti gitti diyorlar. Peki, ben gerçeği o rüyada bulduysam, gerçekmiş, rüyaymış bir önemi var mı ki?" şeklinde belirtmektedir (Dostoyevski, 2018: s.38).

keşfidir. Gözlüğün takılmasıyla birlikte başlayan bu etki, VR'ın olanak sağladığı içerik ve teknik biçimine bağlı olarak, kişinin bazı objelere dokunup hareket ettirebilmesi, sanal varlığıyla oradaki şeylerle etkileşime geçmesine olanak sağlamaktadır. Buradaki farklılık ve etki bir "daldırma" deneyimiyle birlikte sunulmaktadır.

Daldırma, söz konusu VR kalitesi olduğu zaman muhtemelen en önemli faktördür. Bu, geleneksel içerik ile VR içeriği arasındaki farkı yaratan çok temel bir durumdur (Champel vd., 2017: s.8). VR ekranlar, katılımcıların fiziksel olarak sanal bir dünyaya daldırılmalarını, duyusal girdilerini bilgisayar tarafından oluşturulan uyaranlarla değiştirmelerini veya büyütmelerini sağlamaktadır. Zihinsel daldırma elde etmek fiziksel daldırma kadar basit değildir (Sherman ve Craig, 2003: s.202). Bir VR deneyiminde şu an kişiler bir şeye dokunmak istediklerinde o dünyanın atmosferinde sanal el ve kollara sahip olarak dokunma eylemini gerçekleştirebilmektedir. Dokunma durumunun gerçekleşmediği VR deneyimlerinde dahi, bir şeye ulaşma, onun yanına gitme, ona tekrar ya da yakından bakma gibi istekler seyirci için artık ulaşılabilirdir. Buna yönelik her yeni imkân, başka olasılıkları da beraberinde getirerek, izleyicinin beklentilerini artırmaktadır.[72] Çünkü artık deneyimi mümkün farklı bir gerçeklik türü vardır.

Sinemanın böyle bir dönüşümü ve oluşumu düşünüldüğünde akıllara Deleuze gelmektedir. Çünkü o sinemayı görüntü ve sesi sunabilen teknik bir şey olarak görmenin ötesinde daha önemli özelliklerinin olduğu sonucu ile ona büyük önem atfetmektedir. Sinemayı, teknik ve sanat arasında onu bir yaratım biçiminde anlamlandırmaktadır. Sinematografinin yarattığı hareket özelliğiyle diğer sanatlar da bir araya gelebilmektedir (Eşli, 2016: s.281). Balazs için de sinema "yaratım süreci" açısından son derece önemlidir. Buna göre filmin hammaddesi doğrudan gerçeklik değildir. Daha çok yaşamda bir kişinin deneyimini sunmasına kapı aralayan "filmsel konudur" ve "filmsel konu" kendini sinemaya dönüştürebilmenin seçeneklerini yaratmaktadır (Andrew, 2010: s.167). Bu yaratımın şimdiki alternatifini VR film oluşturmaktadır. Henüz tam olarak nasıl bir film anlayışı oluşturabileceği tam olarak

[72] Öğrenilen bir bilgi artık kişide mevcuttur ve yaşamı, toplumu bu doğrultuda anlayıp, analiz etmeye, bu kapsamda değerlendirmeye götürmektedir. Bilgi araçları, zengin-yoksul, siyah-beyaz, milli-yabancı, gibi ayrımlar yaratarak, "iktidar ile bu iktidarın ifade ettiği gösterme ve inandırma gücüdür" (Bourdieu, 2016: s.221).

bilinmeyip arkasında pek çok soru barındırsa da şu an "filmsel konu" kendisini başka bir teknolojik yapıyla ortaya koyarak, seyirlik olanı deneyimsel bir gerçekliğe dönüştürmektedir.

Bergson pozitif bilim sorgusundan, sezgiyi ön plana çıkaran düşüncelerinden yola çıkarak, pozitif bilimlerde analiz yöntemi olarak sadece şeylerin etrafında dolaşıldığını, bu durumda sezginin ise ona nüfuz edilmesinde bir olanak yarattığını söylemektedir. Onun felsefesinin temel aldığı şey ise "süre"dir. Bu kavram sezgi aracılığıyla sunulmakta ve imgelerle temsil edilmektedir. Buradan hareketle o, sinemayı da sezginin imge aracılığıyla temsil edildiği gerekçesiyle önemsemektedir. Sinema bilgi edinmenin ötesinde dış dünyayla olan ilişkinin teknik bir biçimidir. Sinema imgeye hareket ve hareketin oluşabileceği bir uzam ve zaman kazandırmaktadır. Bu da "sinematografik illüzyon" tanımını oluşturmaktadır (Eşli, 2016: s.271).

Sinematografik illüzyon seyirciyi de içine alan bir kavramdır. Zaten sinema her dönem izleyici olma konusu ile ilgilenmiştir. "Munsterberg'in filmin zihinsel katmanda işlediği fikrinden, Eisenstein'ın anlıksal kurgu tarafından tetiklenen epistemolojik atılımlara olan inancına" kadar, "Bazin'in izleyicinin demokratik yorumlama hakkı görüşünde, Mulvey'nin eril bakışa olan ilgisine" pek çok kuramcı bu konuya kafa yormuştur (Stam, 2014: s.238). Böylece sinema sinematografinin gelişimi sona ermeyen doğasında, toplumdan beslenen yapısında ve yeniliklere açık esnek anlatım olanaklarıyla her dönem araştırma alanı olma özelliğini sürdürmüştür. Bu özellik bugün kendini VR biçiminde 360 derecelik bir anlatıyla yeniden ortaya koymakta, aynı biçimde seyirci ve seyretme gibi kavramlar da başkalaşmaktadır. Hikâye bu geniş alanda deneyimlenmeyi beklemekte, seyirci bu deneyimi sanal olarak gerçekleştiren kişi olmaktadır. Tüm bu imkânlar ve birliktelik deneyimin kimi zaman bir hiper-gerçek etkisinde ilerlerken, VR tekniği pek çok alanda olduğu gibi sinemada da yeni sorularla birlikte irdelenmektedir.

2.2.1.1. Deneyimlenen Gerçekliğin VR Başlıkla Yeniden Keşfi

Sinema çağların ve teknolojik gelişmelerin bir ürünüdür. Tek bir ülkeye, insana ya da onu keşfedene ait değildir. Pek çok toplumdan, kültürden, düşünürden,

araştırmacıdan geçmiş ortak çabanın ürünüdür (Özön, 1985: s.18). Bu durum sinemayı öncelikli olarak teknik bir araç olarak yorumlamaya götürmektedir. Benjamin'in de belirttiği gibi çağın insan deneyiminde farklılaşmasının belirleyenlerinden biridir teknik (Sütçü, 2015: s.61) ve aynı zamanda sanatın diline hükmeden bir belirleyendir (Monaco, 2010: s.36). Sinemanın tarihsel gelişimi, fotoğrafın keşfiyle başlamış ve doğadaki devinimin saptanmasıyla devam etmiştir. Yeniden üretim ve durağan olan fotoğraftan devinimli fotoğrafa geçişle birlikte sinema serüvenine geçişin de temelleri atılmıştır. Buraya kadar ki kısım sinemanın teknik bir araç olması ile ilgili kısımdır. Sonrasındaysa sinema kullanış amacı doğrultusunda şekillenmiş ve genişletilmiştir (Ayça, 1986: s.124). Bu durumda sinemanın şu an VR'daki ilk aşaması da teknik yönüdür. Gerçekliğin bu etkili alternatifi VR tekniğiyle sağlanmakta bu yöndeki başarı, etkiyi de güçlendirmektedir. Bunun sonucunda ortaya çıkan ürün, izleme eyleminden, anlamaya, gerçeklik deneyiminden o gerçeklikte sanal olarak varolmaya kadar çoğu şeye de bir kapı aralamaktadır. Böylece bu teknik icat sıradan bir nesne[73] olmaktan çıkmaktadır. O, yeni oluşumların başlatıcısı, bu oluşumların kabulü ya da reddidir. Kısaca, değişimin anahtarıdır. Bu değişimin teknik belirleyenleri de sinemada daima yeniliğe kendini açan esneklikle mümkün hale gelmektedir.

Diğer yandan geçmişe baktığımızda Arnheim'ın, sinemanın sanat olma yolundaki yolculuğunu ancak kendisini gelişmelere kapatmasıyla mümkün olacağını söylediği bilinmektedir. Ona göre sinema, kendisini gelişmelere kapatmalı diğer yandan da seçtiği malzeme ile gelişerek ustalaşmalıdır. Gelişmelerin, sinemada yer edinmesi onu yeniden anlamaya zorlamaktadır. Çünkü her seferinde sinema dili bu gelişmelere bağlı olarak değişmektedir (Erdikmen, 2015: s.49)[74]. Ancak yine de sinema değişimini sürdürmekte ve yeni bir dil oluşturmaya devam etmektedir. Toplumdan, toplumu etkileyen dinamiklerden etkilenmekte ve toplumdan aldığını ona

[73] İnsanlık tarihi nesnelerle doğrudan ilişkilidir. Bu yalnızca fotoğraf ve sinema ile değil bir buluşun keşfi, yaratımı, ortaya çıktığı toplum ve o toplumun belirleyenleri ile pek çok noktadan incelenmelidir. Bunların her biri bir bütünün incelikleridir (Kılıç, 2008: s.9).

[74] Filmin teknolojik tarihi doğanın görkemini en iyi şekilde aktarmaya çalışmak ve buna yönelik yollar aramakla ilgilidir. Arnheim'dan yola çıkılırsa sinema gücü gerçek dışılığından alması ile ilintilidir ve bu doğrultuda ses, renk ve 3-D gibi teknolojik gelişmeler sinemayı çürüten etkenler olarak yer almaktadır. Ancak bu gelişmelerin sinemanın gerçekliği anlama ve aktarmada etkili olduğu düşünülüyorsa ve bu durum önemli görülüyorsa o zaman da Bazin'e yaklaşılmaktadır (Andrew, 2010: s.231).

kendi dili çerçevesinde yeniden aktarmaktadır. Bu yeniden aktarım günümüzde yeni bir teknik keşifle birlikte VR deneyimiyle sağlanmaktadır. Gerçekliğin seyri, gerçekliğin deneyimi olarak bir alternatif sunmaktadır. Guin, deneyimin hakikate işaret etmesine yönelik olarak kişisel verilerden yola çıkmakta ve deneyimin çokluğunun karşındakinin deneyimiyle ilişkili olmadığını söylemektedir. Çünkü herkesin deneyimi kendi hakikatini doğurmaktadır. Bu durumda bir varlığın başka bir varlığı haksız çıkarması söz konusu olmamaktadır. Herkesin kendi varlığı kendi hakikatini yinelemekte aradaki ayrımlar ve farklılıklar bu durumu değiştirmemektedir. Çelişen şey insanlar değil, kelimelerdir (Guin, 2018: s.225) ve böylece gerçeklik "şeylere karşı bir bakış açısıdır" (Proust, 2017b: s.40). Bu bakış açısı yeni bir teknik ve bu tekniğin oluşturduğu dille VR filmi 360 derecelik kişisel bir gerçekliğe götürebilmektedir. Film izleme, bir atmosfere dalma ve orada bireysel olarak mekânı deneyimleme etkinliği olabilmektedir. Sinemanın sunduğu görüntülerin perdeye yansıyan biçiminde daima bir yeniden inşa, üretim söz konusudur. 360 derece VR filmdeyse bu etkinlik kişiselleşmekte ve hikâye bir noktada kişinin gözünden, istediği an'a odaklanmasıyla deneyimlenmektedir. Burada tam anlamıyla bir özgür alandan söz etmek elbette ki mümkün değildir. 360 derecelik izleme yolculuğu sınırları belirlenmiş bir görece özgür alan yolculuğudur. Her zaman bir müdahale, bir üst hâkimiyet ve belirleyen vardır.

Medya ve eğlence endüstrisi yıllarca Sanal Gerçeklik (VR) konusunu tartışmıştır. Ancak yakın zamana kadar VR hizmetlerinin gerçek dağıtımları, video oyunları, bilgisayarlardaki web hizmetleri veya eğlence parklarıyla sınırlı kalmıştır. Bugünse, sanal gerçeklik sistemlerinin tüketici pazarındaki etkinliğinin arttığı görülmektedir. Tüketici pazarında önceki nesil HMD'lerden daha uygun fiyatlı ve çok daha kullanıcı dostu olan birçok VR kulaklık (veya Başa Monte Ekranlar-HMD'ler-) vardır. Dahası, herhangi bir modern akıllı telefonu VR'a dönüştürmek için basit bir karton parçası, çok uygun fiyatlı lensler bile kullanılabilmektedir (Champel, Doré ve Mollet, 2017: s.2).[75]

[75] Bu gözlüklere erişim ve bunların maliyetindeki çeşitlilik kişilere deneyime ulaşma anlamında kolaylık sağlasa da zaten gelişmekte olan bu teknolojinin gözlüklerdeki kalite farkını da belirgin bir şekilde ayırmaktadır. Bu gözlüklerin kişilerle buluşmasıyla başlayan sanal deneyim, gözlüklerin sağladığı kalite etkisiyle ışınlanan evreni bulanık ya da belirgin olarak deneyime sunmaktadır. Dolayısıyla gerçekliğin deneyimi, deneyimin görüntü kalitesiyle bire bir örtüşmektedir.



Şekil 2: Various Head Mounted Displays (HMDs) (Champel vd., 2017: s.2).

Zihinsel gerçekliğin deneyiminde bu deneyimi sekteye uğratacak VR gözlüğün konforsuzluğundan da bahsetmek gerekmektedir. Bunun bahsi önemlidir; çünkü deneyimin başlangıcı ve onu geleneksel sinemadan ayıran en belirgin yönlerden biri bu gözlüktür. VR gözlük şu an kaba ve rahatsız edici bir araçtır. Bir müddet sonra kullanıcıyı yorabilmekte, baş ağrısı ya da terleme gibi belirtilerle sıkıntı yaşatabilmektedir. Bu, elbette ki böyle devam etmeyecektir. Teknolojik ilerlemeler VR gözlüğün ağırlığını hafifletecek hatta belki de onu tamamen yok ederek, göze takılacak bir lens ile bambaşka bir erişim aracı yaratacaktır.[76] Telefonlarla da uyumlanabilen bazı VR gözlükler deneyimin keşfini kişi için yakınlaştırmaktadır. Bu uyumlanma son derece önemlidir. Bilgisayar[77] ve telefonların içinde bir dünya gizlenmekte, o dünyanın kapılarını aralamak böylece bir nesneyle sağlanabilmektedir.

Tüm dünyadaki VR içerikleri, gözlüğün bu araçlarla olan birlikteliğinde, deneyimlere kapı açmaktadır. Bu durum aynı zamanda küreselleşmeyle birlikte mümkün olan her yere yakın olabilme etkisinin de bir sonucudur. Gürsakal'ın da belirttiği gibi, küreselleşmenin teknoloji ile kurduğu bağ neticesinde yeni ağlar kurulabilmekte ve bu durum başka fırsatları oluşturabilmektedir. Güç de bu doğrultuda küreselleşme-teknoloji ve ağ etkisi ile oluşmaktadır. Bunun yanında bu etki, bilişim teknolojilerindeki dönüşümlere de etki etmektedir. Küreselleşme-teknoloji-ağ ve güç'ün pek çok yerde karşımıza çıkması insanın devamlı olarak hareket halinde, bir

[76] Şu an bu aşamada olunmasa da bu teknolojiyi daha konforlu hale getirmeye yönelik çalışmalar devam etmekredir. Örneğin, Apple Artırılmış Gerçeklik gözlüğünü 2022 yılında çıkaracağını duyurmakta ve bu gözlüğün yüksek çözünürlüklü ekranı ile kolay kullanımına yönelik hafif tasarımına vurgu yapmaktadır (Avcıoğlu, 2020).

[77] Platon'un, *Phaedrus* yapıtındaki eleştiriler ile günümüzün vazgeçilmez aracı bilgisayara yapılan eleştiriler arasında benzerlikler olduğu görülmektedir. Bu eserde Platon, Sokrates'in ağzından "yazının insani olmadığını; gerçekte sadece insanın zihninde var olan düşünceyi zihnin dışında kurmaya kalkıştığını" belirtmektedir. Buna göre yazı, üretilen bir nesnedir. Bilgisayar da benzer biçimde düşünce biçimleri yaratmaktadır. Platon yazının belleği yok ettiğini, ona zarar verdiğini de belirtmektedir. Yazı, unutmaya yol açmakta, öz kaynakları silikleştirerek dış kaynaklara bağımlılık yaratmaktadır. Bu sebeple zihin zayıflamakta, güçsüzleşmektedir (Ong, 2014: s.98).

yerden başka bir yere olan keşfi, kavgaları, etkileşimleri ve iletişim hali buna sebep olmaktadır. Bu yaygın etkisi sebebiyle günümüz dünyasını anlamak bu unsurlar arasındaki etkileşimi anlamaktan geçmektedir (Gürsakal, 2018: s.1-4).[78] Artık mevcut ağlar bize ulaşılamayacak noktalara imkânlar sunmakta ve bu durum gün geçtikçe gelişip yaygınlaşmaktadır. Bu gelişim sanal ile gerçeğin net çizgilerini ortadan kaldırmakta ve artık bu iki kavramın birleşiminden doğacak sonuçlara odaklanmaktadır. Örneğin Kurzweil nano teknoloji ve nano robotlardan bahsetmekte, bunun sanal gerçeklikle neler yapabileceğini açıklamaktadır. Biyolojik olmayan zekâ üretimi ve buradaki gelişimlerle nano teknoloji, fiziksel gerçekliğin moleküler düzeyde yönlendirilmesine olanak tanıyacaktır. Nanobotlar, biyolojik nöronlarla etkileşim halinde, sanal gerçekliği sinir sisteminin içinden meydana getirerek insan deneyiminin genişlemesini sağlayacaklardır. Buna ek olarak beynin kılcallarındaki milyarlarca nanobot da insan zekâsını büyük oranda genişletecektir (Kurzweil, 2017: s.51). Teknolojinin yapay ile gerçek olanı bu denli iç içe geçirdiği bir dönemde teknolojiden ve toplumdan doğrudan etkilenen sinemada da aynı iç içe durum oluşacaktır. Dolayısıyla bir film izlemenin perdeye yansıyan görüntülerin seyri ile VR gözlüğün zihinsel deneyimine açılan kapısında, sanal ile gerçek olanın sorgusu da keskinleşecektir. Bu iki kavram arasındaki asıl gerçekliğin keşfi elbette ki kolay değildir; ancak bu teknolojinin sinemada vücut bulması bazı yeni incelemelerin de odağını oluşturmaktadır.

Baudry, sinemasal görüntünün bir aldatmaca olduğunu belirtmekte ve kişiyi körleştiren bir yanılsama işlevi taşıdığını söylemektedir. Bir filmi izlemek, onun yaratımına yönelik olarak geri plandaki çalışmaların gizlenmesini ifade etmektedir. Dolayısıyla kişi bunu fark etmemektedir. Böylece sinema bir deneyime dönüşmekte ve kişiyi kandırmaktadır. Ekranda izleyip kontrol sağladığımızı düşündüğümüz şeyler inandığımız yanılsamalardır (McGowan, 2012: s.21). Bourdieu ise her seferinde çok iyi bildiğini düşündüğü ve bu doğrultuda söylediği şeyleri gerçek anlamda kavramanın uzun sürdüğünü belirtmektedir. Bu onun için aynı zamanda şaşırtıcı bir deneyimdir.

[78] Küreselleşmenin yaygın kullanımının yanında artık bir "gezegenleşme" kavramından da söz etmek mümkündür. Teknolojinin hızla ilerlemesi ve yaşanan olağanüstü gelişmeler sınırların aşılmasında artık gezegenler aşamasını düşündürtmektedir. Henüz insan bir başka gezegende yaşamamaktadır; ancak buna yönelik yapılan çalışmalar ve ilerde belki de Mars'ta başlayacak bir yaşam bu kavramın gündeme gelmesini sağlayacaktır (Gürsakal, 2018: s.7).

Aynı konuları yeniden tartışmak, analiz etmek ve bu aynılıklara tekrar dönüp bakmak eylemi devam ediyorsa demek ki bu daha üst bir açıklığa ve idrake erişmeye, keşfedilmemiş olanın keşfine olanak tanıyan bir hareket dâhilinde olmaktadır (Bourdieu, 2016: s.20). Bu perspektifle yorumlandığında "sinema nedir? Nasıl bir dil kullanır?" gibi sorular güncel kalmaya devam etmektedir. Fakat bunu cevaplamak zordur ve cevaplansa bile kalıcılığını korumak imkânsızdır. Çünkü sinema daima bir değişim halindedir ve bu durum ona yönelik anlama çabalarını her dönem bulanıklaştırmaktadır (Esen, 2016: s.47). Standart sinema deneyimi, seyircinin bir çerçeve aracılığıyla oynayan sahneyi dışarıdan izlemesini sağlamaktadır. Bu düzen, izleyicilerin kendilerini sahnede ve karakterler arasındaki hikâyede hissetmek yerine sinemada ya da oturma odasında olduğunu hissettirdiğinden gerçek anlamda sürükleyici bir deneyim yaratmamaktadır. Düz ekran, stereoskopik görüşün rahat bir görüntü sağladığı başka bir gerçekliğe açılan bir pencere olma özelliği göstermektedir. Günümüzde sinema salonları, yan duvarlarda bazı dekorasyonların bulunduğu tüneller olarak tasarlanmaktadır. Kullanıcıları eylemin içinde olduklarını hissettirmek için görüş alanını veya ekranı büyütmek (IMAX gibi) bir çözüm olmamaktadır. Burada önemli olan seyircinin hikâyeye girmesi ve "dalmış" hissi yaşamasıdır. Bu sebeple bir VR rönesansının yaşandığını söylemek yanlış olmayacaktır (Dorta vd., 2016: s.212).

VR ile gerçekliğin sinemada görünümü farklılaşsa da belli sınırlar çerçevesinde aynı kalmaya devam etmektedir. Gerek bir filmi karanlık bir salonda geniş ekranda seyretme, gerekse bir gözlükle 360 derece deneyimleme bir şeylerin kurulu olduğu noktasında aynıdır. Değişen şey, gerçekliğin inşa edilmesi ve deneyimlenmesindeki farklılıktır. VR'da zihnin gerçekliğine ya da hayalin gerçekmiş gibi yaratılan soyut atmosferine bir dalış söz konusudur.[79] Bu da aslında soyut ve somut kavramlarını da sanal ve gerçek kavramları gibi bulanıklaştırmaktadır. Bir şey pek çok açıdan pek çok farklı şekillerde başka anlamlar taşıyabilmektedir. Teknolojinin sunduğu alternatiflerse bakış açılarını genişletmede daha hassas olma gereğini ortaya koymaktadır. Pek çok teknik yenilik, gündelik yaşam pratiklerimizi de değiştirmiştir.

[79] Ong, kavram içeren her düşüncenin, bir anlamda soyutluk taşıdığını belirtmekte ve bunu "ağaç" kelimesi ile örneklendirmektedir. "Ağaç" gibi "somut" bir kelime dahi, yalnızca bir tek anlama gelmemektedir. Bireysel algılamadan uzak bir soyutlamadır ve yalnızca belirli ağaçlara değil bütün ağaçlara işaret etmektedir. Ağaç bir nesne olarak somut bile olsa bir nesneye verilen isim soyuttur. Bir kavram içeren düşünceler soyut da olsa, bazı kavramlar diğerlerinden daha soyuttur (Ong, 2014: 66).

Yaşamımızda çoğu şey artık dijital olarak da bir temsilini bulmaktadır. İletişim gibi çok temel bir konu bile bu çağda yüz yüze ve elektronik olarak ayrılabilmektedir.[80] Kişilerin iletişim biçimlerindeki bu seçenekler film seyretme için de geçerlidir. Sinema salonunun geniş ekranı ve karanlık salonunda bir hikâye deneyimlemenin etkili hali, kişilerin fiziksel gerçekliğinden uzaklaştığı ve diğer insanlarla olan temasının neredeyse sıfırlandığı bir etkinliğe doğru gitmektedir. Sinema salonunun bu ihtişamı, VR gözlüğün içine sığarak, başka bir deneyim biçimi var etmektedir.

Barthes sinemaya yalnız gitmeyi tercih ettiğini söylemiş ve sinemaya gitme ile film izleme eylemlerini bir "yansıtma etkinliği" şeklinde yorumlamıştır (Barthes, 1986: s.110). Levi Strauss da kendisiyle yapılan bir söyleşide kitap okuma ve film izleme arasında bir bağ kurarak ikisini izleme-okuma eylemleri karşısında örneklendirerek farklılaştırmaktadır. "Elime bir kitap geçtiğinde veya bir kitap satın aldığımda, kitaba duyduğum ilgiye oranla, dikkatimi verme kararı bana aittir. İstersem ilk ve son sayfaya şöyle bir göz atarım ve kitabı bir kenara bırakırım. Ya da 'diagonal' diye tabir edilen şekilde okuyabilirim. Bir okuma on dakika, yarım saat ya da bir saat sürebilir… Öyle ki bunun için bütün bir gün, bir hafta veya bir ay harcamam gerekmez. Sinemada ise bu özgürlüğüm kısıtlanır. Kapana kısılırım. Salona girdiğim andan itibaren bir veya iki saat için tutsağımdır" diyerek açıklamaktadır (Levi-Strauss, 1986: s.96). Film izlemeye yönelik bu yorumlar gerçekliğin iki boyutlu ve üç boyutlu atmosferinde teknik ve anlamsal olarak farklılıklar taşımaktadır. İki boyutlu film derinlik duygusu yaratımı kısıtlı bir filmken, üçboyutlu film ile birlikte genişlik ve yükseklik duygusuna bir de derinlik duygusu eklenmektedir. Üç boyut yaratımı izleyicinin iki gözünden her biri için birbirinin aynı iki ayrı resim sağlamaya dayanmaktadır. Bunun için de çift mercekli ve çift kuşaklı alıcıya başvurulmaktadır.

[80] Tosun'un da belirttiği gibi yüz yüze iletişimde belli bir zaman ve hızdan söz etmek mümkündür. Cevabından kaçındığımız bir soru sorulduğunda ancak belli bir süre bekleyebilmekte veya diyalog esnasında lafa girilmek istense bile söz sırasının gelmesi için beklenilmektedir. Ancak elektronik iletişim ile bu durum değişmektedir. Kullanıcı kendisine gelen mesajın cevabını öteleyebilmekte ve kendi isteği doğrultusunda zamanı belirleyebilmektedir. Böylece yüz yüze iletişime kıyasla elektronik iletişim kişiye daha fazla hâkimiyet ve kontrol tanımaktadır (Tosun, 2017: s.5). Bu "özgür zaman" ve "karar mekanizması" film izleme pratiklerini de etkilemektedir. "Dilediğin zaman yapma, eyleme geçme" gibi bazı iletişim biçimleri "dilediğin zaman, tek başına bir filmi deneyimleme" noktasına geçmektedir. İnternetin yaşamımıza girmesi ile birlikte film izleme etkinliği tek başına daha sık yapılan bir etkinlik olmuştur. Ancak 360 derece VR deneyiminde durum bundan farklı olarak, fiziksel ortamdan kopma, sanal bir dünyaya dalma ve başka bir gerçekliği mevcut gerçeklikten bağımsız olarak yaşama söz konusudur.

Ardından bu iki film eş zamanlı görüntülüğe yansıtılmakta; seyirci bu görüntülerden birini sağ, diğerini sol gözüyle seyrettiğinde üçboyutlu etkiye ulaşmaktadır. Gözlüklü üçboyutlu ise özel yapılı bir gözlüğü tanımlamaktadır. Ekranda biri kırmızı diğeri yeşil renkte ikiz görüntü, bir camı kırmızı diğer camı yeşil olan gözlükle seyredildiğinde, gözün her biri, bir başka renkteki resmi gördüğünden bu ayrım oluşmakta ve üç boyutluluk sağlanmaktadır. Bu işlem renkli filmler için elverişli olmadığından, bu çeşit filmlerde de üç boyutluluk gözlükler ile yaratılmaktadır (Özön, 1985: s.81-82)[81]. Çift kameralı görüntü yakalama sistemi, yüksek çözünürlüklü fotoğraf, stereo panoramalar ve çeşitli VR ekranların kombinasyonunu keşfetmek amacıyla geliştirilmiştir. Bu sistemde, tek kamera yerine, her biri bir gözün görünümüne karşılık gelen iki ayrı görüntü grubunu yakalamak için bir çift kamera kullanılmaktadır. Bu kamera çifti, iki merceğin sıfır paralaks noktaları arasındaki dönüş merkezini koruyarak hem yatay hem de dikey olarak bir birim dönmektedir (Ainsworth vd., 2011: s.2).

Tüm bu etkilerle birlikte hayal dünyasına kaçış noktasında VR önemli bir araç olarak ortaya çıkmaktadır. Zaten tanımında da kavram, çoğunlukla sadece bilgisayarlarda bulunan ve gerçek dünyayı yansıtma zorunluluğu olmayan, hayali veya sanal dünyaları açıklamak için kullanılmaktadır (Bivolarski, 2013: s.6). Bourdieu da benzer bir biçimde "ikili hakikat"lerden bahsetmekte ve bunu "başlarına gelen günlük olayların iniş çıkışlarına tabi ve fantezi ile teslimiyet, hayal dünyasına kaçış ile verilerin hükmüne kaderci bir boyun eğiş arasında gidip gelmeye mahkûm bu geleceksiz insanlar" olarak açıklamaktadır (Bourdieu, 2016: s.262). Fakat burada ilerleyen başlıklarda da değinileceği üzere hayal dünyası, anılar ve içe dönüşle ilgili olarak sanal ile gerçeğin iç içe geçmişliği ve bu anlamların bulanıklaşması durumu söz konusudur. Bu ayrıntının da düşülmesi ve sorgulanması zorunluluğu oluşmaktadır.

[81] Bir de seste üçboyutluluktan bahsetmek gerekmekte; çünkü tıpkı görüntüde olduğu gibi seste de derinlik uygulamasına gidilebilmektedir. Kulak da göz gibi seslerin ayrımına varabilmektedir. İki ayrı kanaldan alınan ses sonradan birleştirilince üçboyutlu bir ses meydana gelmektedir. Aynı zamanda sesin pek çok kaynaktan eş zamanlı algılanması, kaynağın yer değiştirmesine bağlı olarak sesin de farklı yerden gelmesi gerekmektedir. Bugün üçboyutlu ses işlemlerinde beş altı ayrı ses kuşağı, eş zamanlı sesyayardan verilmektedir. Gerekirse bunlara salonun çeşitli yerlerine yerleştirilmiş yardımcı sesyayarlar da eklenmektedir (Özön, 1985: s.84). Bu teknoloji de her geçen gün gelişmekte özellikle söz konusu 360 VR teknolojisi olduğunda sesin öneminin daha da arttığı bilinmektedir. Ses filmin içinde etkili bir atmosfer yaratabilmekte, seyirciyi hikâyede yönlendirebilmek için yönetmene yardımcı olabilmekte ve bu yönüyle bir ipucu olarak da kullanılabilmektedir.

Hayal dünyasının sonsuzluğundan sanal dünyanın hayale yaklaşan teslimiyetine ve bu teslimiyetin deneyimle birleşmesine kadar bu kavramlar VR ile daha gerçekçi ve tatmin edici beklentileri karşılayabilmektedir. Gerçek, hayalin gerçekliğinin keşfi ve asıl gerçekliğin fiziksel gerçeklikten uzaklaşmasıyla başkalaşmaktadır. Fiziksel zamanın gerçekliğinde, VR gözlükle sağlanan sanal zamana geçişle birlikte çok az hareket alanıyla başka gerçekliklerin zamansal ve mekânsal boyutunda gezinme söz konusudur.

2.2.2. Sanal Gerçeklik Deneyiminin "Gel-Git" Etkisi

Yaşam sürdükçe teknoloji de yaşamla kurduğu bağlantıyı aynı biçimde sürdürmekte ve dönüşerek toplumu da belli bir dönüşümün içine sokmaktadır. Toplumun sahip olduğu teknolojik araç, etki alanıyla birlikte yeni oluşumları meydana getirirken, bu döngü toplum ile teknolojinin birlikte değerlendirilmesini zorunlu kılmaktadır. Böylece bu birlikteliğin ortak bir tarih anlayışından da bahsetmek mümkündür. Teknolojinin ürettiği nesne, toplumdan çıkan ve o toplumu yansıtan bir araç gibidir. Kılıç'ın da belirttiği gibi incelenen her nesne, her konu belli bir geçmişe dayanmakta ve bu geçmiş tarihsel bir sürece işaret etmektedir. Bu sebeple nesneyi tarihsel süreci içinde görmek, onun üstünden insanlık tarihini ele almak anlamına gelmektedir (Kılıç, 2008: s.47). İnsanlık tarihsel süreçte yaşamının ve bedeninin bir uzantısı niteliğinde ürettiği teknoloji, onu yaşamın içinde etkin kılmakta ve üretim yönünün belirginleşmesini sağlamaktadır. Çünkü insan her seferinde bir adım sonrasını merak etmekte, nereye kadar gidebileceğini, neler yapabileceğini görmek istemektedir. Bu durum onu düşünmeye, araştırmaya, denemeye ve üretmeye zorlamaktadır. Her yeni araştırmanın ve denemenin sonunda ortaya çıkan ürün onun için bir anlam ve gerçeklik ifade ederken, sonraki dönemlerde üretilecek yeni bir şey bu anlamın ve gerçekliğin değişmesine neden olmaktadır.

Sinema da böylece toplum ve o toplumdan çıkan teknoloji gibi değişerek bu tarihsel sürece dâhil olmaktadır. Tarihte sinemanın her dönem diğer alanlarla etkileşime girdiği bilinmektedir. Teknolojinin ürettiği pek çok yenilik bu sanatı da etkisi altına almakta ve sinema sanatı kendi donanımlarını bu etkiyle güncel tutmaktadır. Bugünse artık bir VR film anlayışına doğru gidildiğini söylemek

mümkündür. Doğrudan sanal gerçeklik, artırılmış gerçeklik, hatta artırılmış sanallığa yönelik üretilen ürünler ve yeni gelişmeler sinemanın hikâyesini, aktarım biçimini ve bu aktarımdaki gerçekliğin yeni görünümünlerine farklı bir bakış getirmektedir. Bu bakış beraberinde başka düşünce ve algılama biçimlerini de sağlayarak bir sorgulama biçimi oluşturmaktadır. Gerçeklik ise bu sorgulamanın en temel alanlardan biri olmaktadır. Hayattan izler sunma, gerçeği aktarma, yeniden yaratma, üretme gibi söylemleriyle sinema VR teknolojisinin içinde bu kavramlara yeni bir tartışma alanı açmaktadır. Gerçek, saklı ve sırlı yapısını sürdürmektedir.[82] Değişimler, anlamı yeniden sorgulatan ve yeni bir arayışa iten önemli olaylardır.

Değişim dönemleri aynı zamanda anlama yönelik düşüncelerin de sarsılmaya başladığı dönemlerdir. Çünkü bir şeyleri tekrar incelemek, ele almak demektir. Modernite dönemi anlam, gerçeği temsil etme ve yorumlama dönemi olmakta ve bu durum kuramsal ve sanatsal olarak ilerlemektedir. Çağımız, anlam yoksunluğunun yaşandığı bir çağ olmakta ve anlamın yerine görüntü geçmektedir. Böylece temsil/gerçeklik ilişkisi de sarsılmaktadır. Bu bir kavramsal boşluk yaratmaktadır. Buna sebep ise kavramların içinin boşalmasıdır. Bu durumda kişi kendini yeniden kurup oluşturma durumuyla yüzleşmektedir (Büyükdüvenci ve Öztürk: 2014: s.13). Bu yüzleşmeye 360 derece VR film bir nevi olanak sunmaktadır. Gerçekliğin içine bir VR gözlükle dalan seyirci alışmış olduğu izleme edinimin dışına çıkıp gerçekliğin gel-git'i arasında hareket etmektedir. Film atmosferiyle, film zaman ve mekânıyla, karakterlerle ve oradaki aktarımla göz göze gelerek bir deneyim halindedir. Bu onun için alışmış olduğu sinema izleme eyleminden uzaklaşması anlamı taşımaktadır. Çünkü fiziksel dünyadan bir kopuş söz konusuyken sanal dünyaya bir dalış söz konusudur. Böylece gerçekliğin karmaşıklığı izleyici için de izleyicinin anlam arama eylemi için de bir yeniliktir. Bu yeni atmosfer, başka yeniliklerle yüzleşmek, alışılmış

[82]Gorgias asıl gerçekliğin bilinemeyeceğini söylemekte ve bunu üç şekilde kanıtlamaya çalışmaktadır. Ona göre, ilk olarak "Bir şey yoktur". Çünkü olmuş olsaydı, bu ya olmuş ya da öncesiz bir şey olurdu. Bu durumda öncesiz olma ihtimali yoktur, yoksa sonsuz olurdu. Diğer yandan sonsuz olan hiçbir yerde yoktur. Ne kendisinde ne de başka bir şeyde. İkinci olarak "Bir şey olsaydı da bilemezdik". Çünkü varolanın bilgisi olsaydı, varolan aynı zamanda düşünülmüş olan olurdu, varolmayan da düşünülemezdi. Böyle bir durumda en saçma şeyde bile yanılma olmazdı. Son olarak, "Bilseydik de başkalarına bildiremezdik". Çünkü bildirme sözlerle olmaktadır. Söz de varolandan başka bir şeydir. Bir başkasına bir renk tasarımı nasıl bildirilebilir ki? Çünkü kulak renkleri değil sesleri işitmektedir. Birbirinden başka olan iki kişide aynı bir tasarım mümkün değildir (Gökberk, 2016: s.40).

olanı sorgulamak demektir. Gerçeklik ve anlam yeniden sorgulanılır kavramlar olarak karşımızdadır. Kocatürk, sinemanın insanı ve çevreyi tekrar üreterek çoğaltan bir sanat olduğunu söylemektedir (Kocatürk, 1986: s.7). Gerçeklik de böylece sinemanın toplumsal ve o toplumu etkisi altına alan teknolojisiyle çoğaltılmaktadır. Bu çokluklar, VR ile bireysel bazda başka anlamları nitelemektedir. İzleyici gerçekliğin değişken yapısında şimdiki fiziksel anın zihinsel olarak daldığı sanal anında başkalaşmaktadır.

Önceden sanat üretiminin tek yolunun şimdiki "gerçek" zamandan geçtiği düşünülürdü. Bu düşünce ekseninde, şarkıcı şarkısını söyler, öykücü ise öyküsünü anlatırdı. Burada çizim ve yazının tarih öncesi gelişimi etkili bir sıçramayı göstermektedir. Buna göre artık görüntüleri ve öyküleri saklamak, korumak ve sonrasında hatırlamak mümkündür. Aslında sanatın tarihi çizimsel ve yazınsal olmak üzere bu iki temelin tarihi olmaktadır (Monaco, 2010: s.30). Sonra sanat teknoloji ile birleşmekte ve ardından gerçekliği daha karmaşık hale getirmektedir. Gerçekliğe yaklaşmak onu en yakın derecede hissetmek hedef haline gelmekte ve böylece gerçeklik artırılmaktadır. Teknik donanımlar farklılaşarak, giyilebilir olmakta ve sinema gerçekliğe yaklaşmada bir adım daha atmaktadır. Bu adımın gerçekliği anlamlandırma konusunda henüz varılmış net bir sonucu yoktur; çünkü Godard'ın da belirttiği gibi, sinemacı değişim alanındadır. Birbirinden farklı yönelimleri vardır, bir büyücü gibi yeteneklidir. Sinema ise bir nevi cadıdır: Orta çağdaki gibi yakılamayacağından, yüceltilmelidir (Godard, 1986: s.63). Diğer bir açıdan Balazs ise gerçekliğe tam anlamıyla inanmakta ve onu her şeyden ayrı ele almaktadır. Sanat gerçekliği kendinden bir şey olarak kavrayamamaktadır. Gerçeklik daima parçalı bir yapıdadır ve birden fazla görünüm taşımaktadır. Sanat da kendi biçimi çerçevesinde gerçekliği ele almaktadır. Bu sebeple her bir sanat aynı olayı kendi stilinde yeniden farklı biçimlerde işleyecektir (Andrew, 2010: s.168). Dolayısıyla sinemada bugün bir VR teknolojisi söz konusuyken gerçeklik başka bir biçimde teknik olarak yeniden üretilecek ve bu yeni anlamlara karşılık gelecektir.

Deleuze sinemanın "çoklu bakış açısı" sunduğundan bahsetmekte ve bunları toplumsal, politik, ruhsal ve düşünsel alanda gerçekleştirmektedir. Bu ise düşünce açısından önemli bir yenilik olmaktadır (Sütçü, 2015: s.14). Bu yenilik "çoklu bakış açısı" ile tekrar tekrar şekillenmekte ve her seferinde değişime uğramaktadır. Bu sebeple gerçekliğin gel-git yapısı da tam anlamıyla bir değişim geçirmemektedir. Hatta

VR teknolojisi ile sanal olan gerçekliği, gerçek olanın sanallığı tartışmaları yaşanmakta, gerçeklikte sanallıklar, sanalda ise gerçeklikler aranmaktadır. Poster, sanal kavramının "bir şeyin yerine geçen" tanımından bahsetmekte ve kavram, gerçekliği çoklu ve farklı şekillerde ele alması sebebiyle tehlikeli bir kavram olabilmektedir (Poster, 2017: s.118). Gerçeklik halen daha sinema, medya ve multimedyanın ötesindedir ve kalan parçaları vardır (Monaco, 2010: s.531). Azra Kohen'in *Aeden*[83] kitabında gerçekliğe yönelik Dokas adlı bir karakter üzerinden şöyle bir açıklama yapılmaktadır: "Bu, sıcak, yumuşak, pürüzsüz tenle kaplı, içi kemikli sert kolun ikinci boyuttaki yansıması şu yerdeki gölge gibi: renksiz, kabartısız, belki ıssız. Üçüncü boyut algısında bir varlık olduğun için kolumu üçboyutlu görebiliyorsun. Eğer ikinci boyut algısıyla yaşayan biri olsaydın kolumu ancak yerdeki gölgesinde gördüğün gibi deneyimleyebilecektin. Peki düşün şimdi: Hangisi doğru? Hangisi gerçek?" (Kohen, 2017: s.118).

Sinema da tıpkı bunun gibi teknoloji ile boyut değiştirmekte[84] ve hangisinin doğru, hangisinin gerçek olduğu sorusunun cevabını muğlâklaştırmaktadır. Sinema mevcut yapısıyla 360 derece VR sinemadan önce de gerçeklik üretiminde ve bunun aktarımında iddialı olmuştur. Fakat şu an gerçekliğin 360 derecelik deneyiminden bahsederken, klasik sinemanın daha önce yeteri kadar gerçekliğe yaklaşmadığını söylemek nasıl bir sorgu olacaktır. Ramazanoğlu, sinemanın gerçekliği üretmede ve izleyenleri etkilemedeki gücünü filmde Hülya Koçyiğit'in kör olduğu anlardan, kötü adamlar ve yanlış anlaşılmalardan bahsetmekte ve bu sahneler karşısında oluşan gerçeklik yanılsaması karşısında gözyaşı döktüğünü söylemektedir. Ve bu yanılsama ile yüzleşmesini "onlar rol yapıyorlar hepsi yalan inanma derdi annem beni teselli ederken. Yalansa neden izliyorduk o zaman. İmge gerçeğin önüne geçer ve güçlü bir şekilde sarardı beni" şeklinde ifade etmektedir (Ramazanoğlu, 2018: s.10). Sinema gerçekliği üretmede ve aktarmada o dönemin imkânları dâhilinde daima etkili olmaktadır. Teknolojinin sinemayı ve hikâye yaratımını dönüştürdüğü gibi izleyici de bu dönüşümden payını almaktadır. Bu da gerek sinema gerekse izleyici için yeni

[83] Kohen, A. (2017). Aeden. İstanbul: Destek Yayınları.

[84] Bilimsel devrim ile birlikte teknoloji gelişmiş ve görüntüler, sesler keşfedilir bir hale gelmiştir. Böylece fotoğraf ve sinema gerçekliği yeniden üretmeye başlamıştır. Bu yeniden üretimin oluşturduğu temsiller gerçekmiş gibi kabul edilmiştir. Aslında sinemada esasında gerçeklik süzülen, çarpıtılan bir kod sistemidir. Dolayısıyla bir filmi okumak çok önemlidir (Monaco, 2010: 489).

anlamlar demektir. Bu yeni anlamların sorgusu sanal gerçekliğin ürettiği "gel-git" etkisi bağlamında aşağıda "yanılsamanın sahiciliği" temel alınarak tartışılacaktır.

2.2.2.1. Gerçekliğin Yarattığı İzlenim: Yanılsamanın Sahiciliği

Onlara bir inanmaya gör, gerçek olduklarını,
gördüklerinden çok daha gerçek olduklarını,
onlara dokunamasan bile
çok daha çiğnenemez olduklarını görürsün (Zizek, 2016: s.41).

Gerçekliğin muğlâklığını perdeye aktaran sinema, teknik özellikleri çerçevesinde onu asıl gerçeğe en yakın biçimde yaratmaya çalışmaktadır. Teknolojik gelişmelerin yakın takibinde sinema, bu olanakları izleyiciye "gerçek" bir şeyler sunmak amacıyla yeniden yorumlamaktadır. Bugün sanal gerçeklik teknolojisiyle gerçekliğin yaratımı alışılmışın dışında bir rota çizmekte ve aynı şekilde onu deneyimlemek de başkalaşmaktadır. Henüz gelişmekte olan bir teknolojisi olmasına rağmen VR, oluşturduğu gerçeklikle bir hiper-gerçeklik noktasına geçmektedir. Sanal olarak tanımlanan şey her ne kadar aslında varolmayan anlamı taşısa da gerçekliğin deneyimleniyor olması bu anlamı da muğlaklaştırmaktadır. Asıl gerçekliğin ne olduğu sorusu bir kez daha gündeme gelmektedir.

Platon varlıksal hiyerarşiyi kurgularken, bunu "asıl" ve "kopya" kavramları üzerinden yapmaktadır. Ona göre varlık hiyerarşisinde en alta kopyalar (yani sudaki yansımalar, fiziksel nesneler gibi şeyleri tasvir eden sanatsal çalışmalar) vardır. Bunun bir üstünde, algılarla kavranabilen fiziksel dünyanın nesneleri (yani doğadaki nesneler); en tepedeyse akıl yoluyla kavranabilen "ideal" ve "değişmeyen" varlıklar bulunmaktadır (Baç, 2011: s.51)[85]. Platon asıl gerçekliği idealar dünyası ile anlatmakta

[85] Bunu şu şekilde açıklamak mümkündür: Eğer kişi bir arabanın pek çok fotoğrafını çeker ve yağlı boya resimlerini yaparsa, bunların hepsinin birer kopya olarak arabaya ait olduğu ve onun görünümünü yansıttığını düşünebilir. Ancak esasında gerçek olan "araba"dır. Onun resimleriyse her ne kadar gerçeğine yakın olsa da birer kopyadır. Arabanın kendisiyle kopyalarını karıştırmak ya da kopyaları asıl araba sanmak hata olacaktır. Platon'a göre, herhangi bir şeyin ideası ile onun dünya üzerindeki örneklerini karıştırmak benzer bir hatadır (Baç, 2011: s.51).

ve varlıkları asıl dünyanın yansımaları şeklinde yorumlamaktadır. Bu yansılar ise idealar dünyasını bilmeye neden olmaktadır. Aristoteles ise asıl gerçekliğin nesnelerin dünyası olduğunu söylemekte ve bununla tümel ile öz'ü bir soyutlama ile ayırmaktadır (Gökberk, 2016: s.72). Diğer yandan Proust "gerçeğin her durağında bir başka gerçek parıldar" (Proust, 2017b: s.13) derken gerçeğin katmanlı, keşfi zor yapısını vurgulamaktadır. Bu keşif her seferinde yeni bir biçimde kendini izleyiciye sunmakta ve bu doğrultuda algıyı etkilemektedir. Gerçeğin bugün 360 derecelik deneyiminde sanal bir durumun da devreye girmesi, izleyiciyi bir atmosfere fiziksel dünyadan neredeyse tamamen koparark dâhil etmesi sebebiyle yeni incelemeleri de zorunlu kılmaktadır. Proust'un bahsettiği gerçeğin her durağındaki bir diğer gerçekle karşılaşmak VR'da gerek fiziksel zaman ve mekân algısının dışına taşınması gerekse zihnin sanal dünyada varlık kazanmasıyla başka bir boyutu niteler gibidir. Gerçek, simülasyon dünyasının içinde kopyalarının sahiciliğinde görünmez bir katmandadır. Gerçekliğin bu görünmezliği ve yanılsamanın sahiciliği akıllara ilk olarak Baudrillard'ı getirmektedir. Daha önce de açıklandığı üzere o bu durumu açıklamak için simülakr ve simülasyon terimlerine başvurmakta ve gerçekliği bu kavramlar üzerinden tartışmaktadır.

Simülakr gerçekmiş gibi algılanmak istenen şeyler iken; simülasyon bir şeyin işleyiş şeklinin yapay olarak tekrar üretilmesidir. Bu durumda simülasyon simülakrdan meydana gelmektedir. Mavi bir deniz manzarasının fotoğrafı üzerinden bu durumu örneklendirmek mümkündür. Mevcut görüntü üzerinde bazı oynamalar yaparak aslından uzaklaştırabilmek, olduğu halinden daha güzel bir imaj yaratmak mümkündür. Böylece bir simülakr üretilmekte ve bu yeni oynanmış görüntü "yeni gerçek" olarak pazarlanmaktadır. Görüntünün bu son haline "artırılmış gerçek" de denebilmektedir. Aslında yaratılan sanal gerçek, asıl gerçek şeklinde gerçeğin kendisiymiş gibi algılanmaya hazırdır (Emren, 2018: s.72). Diğer yandan Baudrillard, anımsama ve bunun gerçekliği ile ilgili olarak bir mimarın eski bir çiftliği onarım biçiminden bahsetmektedir. Mimar bu onarım sürecini, onarıma dâhil edilen yeni yapıları ve ona değer kattığı düşünülen eski yapıların korunmasını bir dergide: "Temel üstüne oturmayan çürük duvarlar yıkıldı. Güneyde yer alan ilk ambar çatısının üçgen biçimindeki ahşap kısmı kaldırılarak bir teras oluşturuldu… Üç kalın duvar aslına

uygun bir şekilde yükseltildi. Su izolasyonu, ziftlenmiş yer seviyesi altında bulunan 0,70 metrelik bir boşlukla sağlandı. Eski binada ne merdiven ne de baca vardı. Fayanslar Marsilya'dan, yer döşeme taşları Clamart'dan, kiremitler Bourgogne bölgesinden getirildi. Bahçede bir garaj yapıldı ve binaya büyük pencereler ve kapılar yerleştirildi… Banyolar ve diğer bazı kısımlar gibi mutfak da baştan aşağı modern bir mekâna benzetildi… İyi durumdaki yarı ahşap-yarı kagir kaplamaya yeni binada da yer verildi. Yıkma işlemi sırasında giriş kapısının taş çerçevesine hiç dokunulmadı. Buradan çıkan kiremit ve taşlar yeniden kullanıldı" şeklinde açıklamaktadır. Çiftliğin dergide[86] yer alan fotoğrafları, mimarın onarım sürecinde eski çiftlikten kalan birkaç parçayı göstermektedir. Bu parçalar iki taş ve üç kirişten oluşmaktadır ve giriş bölümü simgesel özelliğe sahip bu taşlardan ibarettir. Binaya asıl önem atfeden de bu taşlardır. Baudrillard'a göre tüm bu dönüşüm, eskinin yok edilişi ve yerini yeni şeylerin alışıyla, geriye kalan birkaç taş ile adeta aklanmaktadır (Baudrillard, 2014: s.96). Eskiye dair olanın hala korunmaya ve bir şekilde var edilmeye çalışılması aynı zamanda korunaklı ve güvenli bir düşünceyi de oluşturmaktadır. Fakat o aslında diğer parçalar arasına karışmış ve bu yönüyle de başka bir anlamla başkalaşmış bir nesnedir. Belki de onun gerçekte ne olduğunu ve şu an ne şekilde tanımlanabileceğini açıklamak neredeyse olanaksızdır. 360 VR filmde de benzer bir gerçeklik süreci vardır. Esasında bu süreç VR hakkında konuşulan pek çok alan için geçerlidir. Sanal gerçekliğin "sanal" ve "gerçeklik" olarak aynı anda varolan tanımı da bunu haklılaştırmaktadır. Benzer biçimde sinemada asıl gerçekliğin ne olduğu VR film aracılığıyla daha derin bir soru olarak yer almaktadır.

Bir gerçeklik sistemi, tam duyusal deneyimlerin üzerine inşa edilmiş donanım ve işletim sistemidir. İnsanlar ve bilgisayarlar aynı dili konuşmadığından gerçeklik sistemi bu iki şey arasında bir tercüman veya aracı olarak hareket etmelidir. Bu sistemde kullanıcıların arayüzü unutup yapay olanları gerçekmiş gibi algılama deneyimi yaşatılmaktadır (Jerald, 2016: s.30). VR teknolojisi, etkileşim, daldırma ve dijital bilgisayarın birleşimiyle yeni üretim biçimleri için eşsiz bir ortam yaratabilmekte, yeni fırsatlar ve diğer yandan da yeni zorluklar sunmaktadır. Sanatçılar da VR'ın bu olanakları çerçevesinde en şanslı kişiler arasındaki yerini almaktadır. Çünkü VR mutlak özgürlük ve uyuşmazlık sınırlarının cezbedici bir karışımıyla

[86] La Maison Française, Mayıs 1963.

yepyeni bir hayal gücüne hitap etmektedir. Görsel daldırma bu yeni ortamın sadece bir yönüdür. Aynı derecede önemli olan diğer yön ise kullanıcının sanal çevre ile etkileşimindedir. Ancak VR'da sezgisel ve zengin bir etkileşim oluşturmak çok da kolay olmamaktadır (Anstey vd., 2000: s.370). Böylece VR kullanımı ve o alanda etkileşim halinde olmak insanlarda farklı etkilere sebep olabilmekte, insanların "kendi dünyalarına kapanmaları" gibi bazı durumlara sebebiyet verebilmektedir. Özellikle fanatiklik derecesinde bilgisayar oyunu oynayan kişiler için asıl gerçekliğe dönmek oldukça zor bir hale gelebilmektedir (Mazuryk ve Gervautz, 1996: s.59). Sinemanın perdeye aktardıkları da benzer şekilde gerçeğin tekrar yaratılmış izlenimleridir. O, bu yeniden yaratım işlemini yaparken diğer disiplinlerden etkilenmekte ve bunun da ötesinde disiplinlerin tamamını içermektedir (Ramazanoğlu, 2018: s.25). Dolayısıyla bir film seyrederken o filmde başka alanlardan izler bulmak mümkündür. Sinema bir perde ile yansıttığı gerçeklikte pek çok okuma yapmak ve detaylı bir analizle belli sorgulamalara gitmek mümkünken, sinemanın 360 derecelik dünyasında nasıl bir anlam aramak gerekmektedir?

Gerçeğin bir adım sonrasında VR film bazen bir yanılsama olarak da yorumlanabilecek yeni basamaklar yaratmaktadır. Her basamak kişinin içine daldığı hikâyeden bir hayale doğru sürüklenmekte, mümkün olması düşünülmeyen pek çok şey mümkün hale gelerek bir cazibe oluşturmaktadır. VR'ın sanal ile ortaya koyduğu gerçeklik yanılsaması ve bu yanılsamanın sahiciliğine yönelik iddiası sinemayı başka bir oluşum içinde yeniden var etmektedir. Bir hikâyenin VR'da seyri, bir dalış haliyle başka gerçekliklerin başka deneyimlerine kapı açmaktadır. Bu yeni kapı, sanal gerçekliğin sanallık sorgusuna çok yakın bir yerde durarak yanılsama içinde bir sahicilik meydana getirmektedir. Seyirci sanal olarak bildiği bir dünyaya dalarak, o dünyada sanallığın hiper-gerçekliğinde yeni bir deneyim yaşamaktadır. Bu yeni deneyimde fiziksel gerçekliğini unutarak başka bir gerçekliğin içinde var olmaktadır. Oysa Sütçü'ye göre sinemanın perdeye aktardıklarını, kişi doğrudan yaşamın asıl gerçekliği şeklinde algılamamalıdır; çünkü bu doğru değildir. Sinemada imge gerçekliği ile asıl gerçeklik tamamıyla birbirine denk düşmemektedir. Sinema asıl gerçeklik karşısında kendi gerçekliğini oluşturmak durumunda kalmıştır (Sütçü, 2015: s.136). Bu yeni deneyim hali sanrı olarak sunulan bir dünyanın içinde seyircinin kuvvetli gerçeklik algısıyla sonuçlanmaktadır. VR'ın bugün bile sunduğu gerçeklik

deneyimi önemli bir etki ile seyirciyi kuşatırken; araçlarının değişimi, yenilenmesi, küçülmesi ve artırılması ile daha ne gibi etkiler yaratacağı ise merak konusudur. Sinematografi büyülü bir atmosferin içinde yeni bir dil oluşumuyla birlikte oluşturduğu etkiyi kuvvetlendiren bir yöne doğru yol almaktadır.

Sinematografinin yarattığı gerçeklik onu büyük bir inandırıcılık yönü ile birleştirmektedir. Bu nedenle izleyici bir şeyi izlerken asıl gerçeklikle karşı karşıyaymışçasına duygusal tepkiler vermektedir. Ağlamak, gülmek, korkmak gibi yoğun tepkiler veren izleyici aslında böyle bir tepkiyi gerçek bir durumla karşılaştığında vermesi gerekirken ona sunulan yapay gerçeklikte de benzer duyguları yaşayabilmektedir (Yıldız, 2015: s.64). Yapay gerçekliğin hikâyesinde seyirci, fiziksel olarak asıl gerçekliğinden soyutlandığı için deneyimlediği yanılsamanın sahiciliğinde kaybolmaktadır. Bir film izlerken hissettiği gerçekmiş duygusu, onda bazı duygusal tepkiler ile kendini gösterirken, bu kez gerçekmiş duygusunun sahiciliği artmakta ve kişi fiziksel durumunu unutmaktadır. Bir VR gözlükle ışınlandığı teknik gerçekliğin yapaylığında belki de kendine özgü asıl gerçeklikleri bulmaktadır. Yanılsamanın bu sahiciliği seyircinin gönüllü kabul ettiği bir eylemi de ifade etmektedir. Çünkü fiziksel olarak yaşanması imkânsız olanın sinemadaki seyrinde tatmin hissi yaşayan seyirci, VR filmle tatmin hissini deneyim hissi ile birlikte yükseltmektedir. Böylece sinema Ramazanoğlu'nun da belirttiği gibi, olan ve olması gerekenin arasındaki çizgiyi bulanıklaştırmakta, hayal ile beklentilerin gerçekleşebildiği yer olmaktadır (Ramazanoğlu, 2018: s.10). Çünkü sinema bir yansıma ve surettir. Bir yaratımın kimlik ve kültürünü yansıtmaktadır. Aynı zamanda bir dildir ve bu nedenle kendini var edip yaşatanların dilini aktarmaktadır (Ayça, 1986: s.125). Aslında halen daha gerçek ile sinemada gösterilen gerçek arasında ne gibi farklılığın olduğu, izleyici olmak, filmlerin psikolojik belirleyenleri, zihinsel süreçleri, film dili, sinemanın sanat mı ticaret mi olduğu sorusu gibi pek çok soru yöneltmek mümkündür. Bu sorular değişip dönüşse de hiçbir zaman tamamlanamamaktadır (Stam, 2014: s.37). Her yenilik devamında başka okumaları, yeni arayışları ve yeni anlamları keşfetme sürecini getirmektedir. Bu döngü hızından bir şey kaybetmeksizin varlığını sürdürmektedir.

Yeniliklerin arasında en dikkat çekenlerden biri bilgisayar ile insan beyni arasındaki bağlantıya yönelik gerçekleşmektedir. Bu çalışma, bilgisayarın insan

beyninin elektrik sinyallerini okuyabildiği ve beyine okuyabileceği elektrik sinyalleri aktarabildiği beyin-bilgisayar arayüz çalışmasıdır. Bu durum akıllara bir soru getirmektedir. Bu arayüzler beyni doğrudan hem internete hem de diğer beyinlerle birbirine bağlayarak bir "beyin interneti" kurabilirse bu durum nasıl sonuçlanırdı? Beyin bir kolektif hafızaya erişebilirse insan bilinç ve kimliğini nasıl yorumlamak gerekirdi? Çünkü bu durumda bir siborg başkasını hafızasına, anılarına ulaşabilecektir. Burada bahsedilen birinin anılarını okumak ve hayal etmenin ötesinde ona doğrudan ulaşmaktır. Bu ise kimliğe yönelik soru işaretlerini meydana getirmektedir. Böyle bir erişim gerçekleştirebilecek bir siborg insan olmanın ötesinde başka bir şey olarak adlandırılmalıdır. Bunun disiplinlerdeki etkisini şu an anlamak mümkün değildir (Harari, 2017: s.399). Harari bunun bir adım sonrasını da düşünüp bir örnek vererek bazı sorular sormaktadır. "Farz edin ki, beyninizi taşınabilir bir sabit diske kopyalayabiliyor ve onu dizüstü bilgisayarınızda çalıştırabiliyorsunuz. Bilgisayarınız tıpkı bir Sapiens gibi düşünüp hissedebilir mi? Eğer öyleyse, bu siz mi olursunuz yoksa başka biri mi? Bilgisayar programcıları bilgisayar kodlarından oluşan ve kendi benlik hissi, bilinci ve hafızasıyla tamamen yeni bir dijital zihin yaratırsa ne olur? Programı bilgisayarınızda çalıştırdığınızda bu bir kişi mi olacaktır? Öyleyse programı sildiğinizde bu bir cinayet midir?" (Harari, 2017: s.400).

Black Mirror dizisinde bu durum bir yapay insan ile örneklendirilmektedir. Eşinin ölümü ile yas sürecini teknolojinin sundukları çerçevesinde değiştiren kadın, eşinin önce yapay sesini ardından yapay vücudunu bir sipariş ile evine getirebilmiştir. Yapay insanı aktif hale getirdikten sonra ise onda eşinden izler aramaya başlamıştır. Görüntünün muhteşem benzerliğinde ruhsal benzerlikleri de aramaya başlayan kadın, gerçek anlamda bir tatmin duygusu yaşayamamıştır. Ancak diğer yandan son derece gerçek insandan izler taşımada başarılı olan bu yapay insanı tamamen ortadan kaldıramamaktadır. Varlık ile hiçlik, gerçek ile yapay, ruh ile beden karşıtlığının sorgusu yoğunluk kazanmaktadır. Aynı sorgulamalara *West Word* dizisiyle de ulaşmak mümkündür. Dizi "gerçek" insanların "gerçek" yaşamda kolaylıkla yapamayacağı eylemleri bir fantezi dünyasıyla birleştirerek olanaklı kılan yapay bir evreni konu edinmektedir. Bu yapay evren fiziksel gerçek dünyanın içindedir. Bu gerçekliğin içinde başka bir katmanda yer almaktadır. Burada kişiler sanal gözlüklerle o dünyaya ışınlanan kişiler değildir. Kasaba gibi yapay bir ortama gelen kişiler burada "yapay"

insanların son derece sahibi görünümünde "gerçek-yapay" ayrımın içindedir. Bu ayrım o kasabaya gelen gerçek insanlar ile onların fantezilerine farkında olmaksızın hizmet eden yapay insanlarda da başlamaktadır. Çünkü buradaki yapay insanlar tüm bu kurmacanın içinde her gün hafızalarının silinmesiyle aynı gerçekliği yaşarken aralarından bazıları uyanışa geçmektedir. Bu uyanışa geçiren şey ise hatıralardır. Hatıraların oluşmaya başlaması insan ile robot, yapay ile gerçek arasındaki tüm ayrımları silmiş gibidir. Hatıralar hisleri meydana getirmekte ve bu hisler belli bir davranış biçimi geliştirmektedir. Yanılsama ve gerçeğin iç içe geçtiği böylesi bir durum bir kez daha asıl gerçeği yok etmektedir.

2.2.2.2. Gerçekliğin Yarattığı İzlenim: Asıl Gerçekliği Yitirme ve Asıl Gerçekliğe Erişme

360 derecelik VR film deneyimi esasında gerçekliğin bir yanılsamasını sahiciliği ile eş değer sunarken diğer yandan da asıl gerçekliğe erişiyor olma ihtimaline de bir kapı açmaktadır. Sanal ile gerçek olanın bu kadar iç içe geçtiği günümüzde bu iki kavramı birbirinden ayırmak da son derece zordur. Çünkü gündelik hayatın gerçekliği sanal hayata yaklaşmakta ve gündelik hayattan izler aranmaktadır. Sanallık sunduğu olanaklar çerçevesinde zihinlere sızan uygulamalarıyla kişinin asıl gerçekliğine bir köprü de kurabilmektedir. Bu, kayda değer bir bulanıklık yaratmaktadır. Asıl gerçeklik kullanıcıyı içine alan tekniğiyle bir açıdan bütünüyle yok olurken, sanal dünyada oluşturduğu yeni biçimle de ona ulaşma ihtimali tanımaktadır.

Bazin gerçekliği geometriden referans aldığı bir kavramla açıklamakta ve "sinema gerçekliğin bir asimptotudur*"* demektedir. Buna göre daima ona yaklaşılmakta, bağımlılık kazanılmakta ancak hiçbir zaman tam anlamıyla ulaşılamamaktadır (Andrew, 2010: s.233). Sinemada izlenilen bir hikâye, o hikâyenin zaman ve mekân boyutu, anlattıkları, anlatım sıralaması ve özdeşleşme gibi unsurların oluşturduğu tatminlik, seyircide bir gerçeklik algısı yaratmaktadır. Ancak bilinmektedir ki yine de tüm bu gerçeklik bir perdeden yansıyandır. Sinematografi gerçekliğe yaklaşmaya çalışırken olanaklarını bütünüyle kullanıp, buna yönelik bir dil geliştirse de gerçeklik tam anlamıyla elde tutulabilen bir şey değildir. Ancak aynı durumu 360 derece VR film deneyimi açısından nasıl yorumlamak gerekmektedir? VR

film kimi zaman gerçeğin ulaşılmazlığına daha muğlâk açıklamalarla karşılık verebilmektedir. Bir film izlemenin fiziksel zaman ve mekânında ekrandan yansıyan gerçekmiş tatminiyle, bir film deneyimlemenin gerçek fiziksel zaman ve mekân soyutlanmasından sanal oluşun içine dalma arasında bazı farklılıklar oluşacaktır. Sinemanın gerçeği aslına en uygun şekilde yansıtması ya da onu üretmesi VR filmle birlikte gerçeğin bir hiper-gerçeklik boyutuna taşındığını göstermektedir. Bu hiper-gerçeklik deneyiminde seyircinin hisleri de bu doğrultuda "hiper" duygularla açıklanabilecektir. Fakat şu an VR'ın sonsuz gibi görünen olanaklarının bu ve benzeri konularda ne gibi yollar açabileceğini bilmek zordur. Gündelik hayattan izler arayarak, hayal ile gerçeği[87] bir VR deneyiminde buluşturduğumuz film, gerçek olanın etkili bir biçimde değerlendirilmesi ve bu etkinin oluşturduğu hiper-gerçek ile onu tamamen yitirmek arasında paradoks yaratmaktadır. Nietzsche "Hakikat, üzerinde uzlaşılan bir yalandan başka nedir ki?" (Nietzsche, 2017: s.39) derken aslında bu kavramın yarattığı paradoksların da altını çizmektedir. Belki de bu kez inanılan şey daha gerçekçi bir yalan olmanın ötesinde değildir. Tam da bu sebeple gerçeği yitirme ve ona erişme arasında sert bir ayrım yapmak zorlaşmaktadır.

Sinema yavaşlamayı ve yaşama dönüp bir bakmayı sağlamakta fakat yalnızca gerçeğin silüeti olarak varlığını sürdürmektedir (Ramazanoğlu, 2018: s.27). Gerçeklik diğer yandan toplum tarafından kurulmuş[88], toplumdaki ekonomik, siyasal ve ideolojik pratiklerle yapılandırılmıştır. Bu nedenle perdeye yansıyanlar gerçek olmaktan çok gerçeğe giden yol olmaktadır (Evyapan, 2012: s.57). Gerçeğe giden bu yol[89] insan

[87] Buna örnek olarak psikanalitiğin sinema ve rüya ilişkisi ile de ilgilenmesi ile vardığı sonuçtan bahsedilebilmektedir: Örneğin Hugo Mauerhofer sinema durumu ile rüya halini pasif olma, rahat hissetme ve gerçeklikten çekilme noktalarında ortaklaştırmaktadır. Suzanne Langer de sinemayı rüya hali ile birleştirmekte ve bunu "bir doğrudanlık hissi, bir gerçeklik izlenimi ile birleştirilmiş sanal bir şimdiki zaman" şeklinde açıklamaktadır (Stam, 2014: s.176).

[88] Metin Erksan bir söyleşide Yılanların Öcü filminden bahsetmekte film ile ilgili olarak Cemal Gürsel ile görüştükleri bir anısını aktarmaktadır. Cemal Gürsel'in filmi görüp, beğenip tebrik etmesinin ardından: "Yahu Metin Bey. Ben senin adını gazetelerde hep gerçekçi rejisör, gerçekçi rejisör diye okuyorum. Seni böyle övüyorlar. Ama bana kalırsa bu filmde biraz gerçeğin dışına çıkmışsın." der. Bunun üzerine Erksan "neden?" diye sorar ve şu şekilde bir cevap alır: "E, bütün tipler ense kulak yerinde, şişman. Bu kadar besili mi Türk köylüsü. Biraz zayıf adam seçseydiniz ya." Sönmez, H; Öztürk, S. (1985), Metin Erksan: Türkiye'de Entelijansiya Yok, …Ve Sinema içinde (haz. Serhat Öztürk, Hüseyin Sönmez), İstanbul: Hil Yayınları, Kitap 1, s.24-38.

[89] Gerçekliğin tartışmalı doğasının sorgusuna ve bu sorgunun kişiler üzerindeki farklılığını 11.yüzyıldan Biruni ile İbni Sina'nın mektuplaşmalarıyla örneklendirmek mümkündür. Biruni, 11.yüzyılın astronomi, matematik ve kimya alanlarına yönelik çalışmalarıyla en önde gelen isimlerindendir. Yaşamı süresince İbni Sina ile mektuplaşmaları olmuş ve bu mektuplarda fikirlerini paylaşmışlardır. Bu

eliyle üretilen teknolojinin yine insan hayatını kolaylaştıran etkisiyle yeni yollar yaratmaktadır. Ancak bu yeni yollar başka bir açıdan görünmez yollardır. Diğer yollarla aynı gibi duran, onlarla birleşen fakat bazı durumlarda da kesin bir şekilde ayrılan bir yol. Ford, gerçeğin teknoloji ile bir kez daha buluştuğu bu yolun ilginç etkilerini meslekler üzerinden örneklendirmektedir. Artık çağımızda aktörler ve müzisyenlerin yerine geçebilecek üst bir zekâ ve yeteneğe sahip dijital simülasyonlardan bahsetmek mümkündür. Geleceğe yönelik oluşturabilecek bu simülasyonlar kusursuzluk addeden yeni bir kişi olarak var olabileceği gibi gerçek insanların canlı ve ölmüş durumları referans alınarak oluşturulmuş modeller de olabilmektedir (Ford, 2018: s.273). Böyle bir durum için sinemada akla ilk gelen örneklerden biri "Simone" (2002, Andrew Niccol) filmidir. Filmde oluşturulmuş kusursuz sanal bir oyuncunun gerçek bir oyuncudan ayırt edilmesi zor özellikleri ile kitleleri etkisi altına alan yaratımı, gerçek ile yapayın ayrım noktasını silikleştirmektedir. Bu durumu bir sanal manken ile yaşamın içinden örneklendirmek mümkündür. Bu kişileri instagram hesaplarından milyonlarca insan takip etmekte ve şarkılarıyla dijital platformlarda buluşmaktadır. Bunlardan yalnızca biri "instagram fenomeni" olarak da adlandırılan Miquela Sousa'dır. Miquela üstelik 2016'dan beri instagramdadır ve pek çok iş ve temsil aracı olarak orada yer almaktadır. Markaların sanal mankenlerle çalışması, bu mankenler aracılığıyla ürün tanıtımı ya da temsil biçimi ve daha da önemlisi milyonlarca kişi tarafından takip ediliyor olmaları tartışılan sanal-gerçek çatısından tüm ikililiklerin ayrımını zorlaştırmaktadır.[90]

Monaco, gerçek olanın benzerini oluşturdukça, kullanıcıya denetleme ve yönlendirmede daha fazla özgürlük vaat ettikçe aslında gerçeklikten uzaklaşıldığını söylemektedir. Ona göre, gerçeğin bu kusursuz tekrar üretimine yaklaşmak diğer yandan sanat ve konu arasındaki diyalektiği de yitirmeye neden olmaktadır. Böylece "sanal gerçeklik" kavramının karşıt sözcüklerden oluştuğunu söylemek mümkündür (Monaco, 2010: s.516). Fakat bugünkü tartışmalar sanal kelimesinin "gerçek

mektuplarda bazen İbni Sina, Biruni'yi eleştirmekte onu tek tek olgular üzerinde durduğunu belirterek bütünü görmekte engel oluşturduğunu söylemektedir. Biruni ise buna cevap olarak "gerçeklerin ayrıntıda ve teklerde gizli" olduğunu ifade etmektedir (Altun, 2017: s.164).

[90] Buna yönelik uzun yıllar devam eden çalışmalar vardır ve yalnızca sanal mankenlerle sınırlı kalmamaktadadır. Sanal şarkıcı ve sanal spikerler de bunlar arasında en çok konuşulanlardandır. "Virtual Influencer" olarak da adlandırılan bu temsillere yönelik detaylı bilgi için: https://www.virtualhumans.org/ Erişim Tarihi: Kasım 2020.

olmayan" tanımına soru işareti bırakmaktadır. Sanal dünyadaki gerçekmiş hissi bu soru işaretine mecbur bırakmaktadır. Bazı gerçeklikler fiziksel bir somutluk taşımadan da sanal olarak varlık gösterebilmektedir. Bu gibi durumlara yokyerlerin varlığında zihnin o yerlere dalış yapılmasıyla erişilmektedir.[91] Beden fiziksel gerçeklikteki pozisyonunu korumaktadır.

Aslında bu yeni yaklaşımla birlikte, yeni hikâye anlatımı, yeni teknoloji biçimlerinin yeni hikâye formlarını nasıl ve ne şekilde çıkardığı, yaşamı deneyimlemenin başka biçimleri gibi pek çok soru ortaya atılmıştır. Bunun örneğini, Marshmallow Laser Feast'ın 'Treehugger' (2016) başlıklı yakın tarihli çalışmasında görmek mümkündür. Bu çalışmada, sürükleyici deneyim izleyiciden bir ağacın gövdesine adım atmasını ve anatomisini içeriden deneyimlemesini istemektedir. Bu da aslında ağacın nesnesini görüntülemek için tamamen farklı bir yol açmaktadır. İçeriden gelen deneyim, bir ağaca bakarken sahip olduğumuz bakış açısından daha az gerçek ya da daha az doğru değildir. Hatta aslında bir ağacın neyi içerdiğini anlamak için ek bir gerçeklik katmanı oluşturmaktadır (Jones, 2019: s.325). Sanal dünyada kişiler böylece gerçek benlikleriyle orada yine "ben" olarak varlık göstererek başka deneyimleri de bu varlık çerçevesinde gerçekleştirebilmektedir. Kişilerin sahip olduğu özellikler ve bu özelliklerin getirdikleri başka canlı nesnelerle birleşebilmektedir. Burada oluşturulan duygu empati duygusudur. İnsana sanal dünya ile yaratılan bu duygu yine sanal dünyanın gerçek olmayan (çoğu kez tartışmalı olan) doğasının asıl gerçekliğe gönderme yapmasıyla oluşmaktadır. Bir nevi asıl gerçekliğe uzanmaktadır. Bu uzanış kişilerin sanal dünyaya ışınlanarak varlık göstermesinin sonucunda ortaya çıkmaktadır. Dolayısıyla bu andan itibaren sanal dünyada "ben" olarak var olma biçimlerini tartışmak bu etkileşimi kavramak açısından anlamlı olacaktır.

---

[91] Guin benzer bir durumu farklı şekillerde örnekleyerek açıklamaktadır: Bir fizikçi sıklıkla düşünce deneyine başvurmakta; Einstein hareket halindeki bir asansöre ışık ışını göndermektedir. Schrödinger ise kediyi kutuya koymaktadır ancak gerçekte ne asansör vardır ne kedi ne de kutu. Bu durumda soru da deney de zihin de gerçekleşmektedir. Bunların tamamı bir düşünme şeklidir ve yalnızca sorudur. Durağanlığı değil belli süreci nitelemektedir. Bu soru sorma şekli "alışılmış düşünme biçimimizin tersine çevrilmesi, dilimizde henüz karşılığı olmayan kelimeler için kullanılan metaforlar, imgelemdeki deneyler" ile bilimkurgunun da önemli işlevlerindendir (Guin, 2018: s.28).

2.3. GERÇEK GERÇEKLİKTEN SANAL GERÇEKLİĞE IŞINLANAN "BEN"

Teknolojinin bugün VR ile vaat ettiği şeylerden biri kişileri fiziksel ortamdan zihinsel ortama aktarması ve aslında kişinin bir nevi ışınlanmasını sağlamasıdır. Zaman ve mekânın ötesine geçip, üst boyutlarda başka yer ve zamanlara ışınlanmak şu an için ulaşılmış bir aşama değildir. Ancak sanal gerçeklik ile kullanıcı mevcut fiziksel ortamından ayrılmadan, gerçekliğin hiper dünyasında etkileşimli bir biçimde yer alabilmekte, bunu hissetmekte ve varlığını sanal ortama taşıyabilmektedir. İnsanın yaşamı, duyguları, gerçeklik algıları ve varoluşu böylece devamlı başka anlamlarla tartışılmaya devam etmektedir.

İnsan zaman zaman başka bağlamlarla kendi "ben kimim?" sorusunu sormakta ve buna cevap aramaktadır. Buna karşın "ben neyim?" sorusu daha az sorulan bir sorudur. Fakat bu soru önemlidir; çünkü kişi ne olduğunu bilmeden, kim olduğunu bilememektedir. Diğer bir deyişle, kişi kimliğini belirtmeden önce nasıl bir varlık olduğunu bilmek durumundadır. Kişiye nasıl bir varlık olduğunu bildirense onun benlik veya kendilik bilincidir (Yalçın, 2011: s.28).[92] Schelling'e göre evrensel ben kendisini bende ve daha başka pek çok bende ifade etmektedir. Öyle ki o sadece bilinçli benlerde kendi bilincine varabilmektedir. Gerçekliğimizin ölçütü köklerimizi evrensel, Mutlak Ben'den aldığımız sürece mümkündür. Diğer yandan, bağımsız, yalıtlanmış bireyler olarak varolduğumuzda gerçek değilizdir. Mutlak kişisel benlik, yalnızca bir yanılsamadır (Cevizci, 1999: s.757). Descartes ise bilgi teorisini temel alan özne yaklaşımıyla "cogito"dan yola çıkmaktadır. O, dünyayı tamamen cogito'dan ya da düşünen benlikten hareketle kurup inşa etme projesine karşılık gelmektedir. Ona

[92] Benlik/kendilik kavramı İngilizce'deki *self* ve Arapça'daki *nefs* sözcükleriyle Türkçe'de karşılığını bulmuştur. Kavram pek çok tartışmaya rağmen kesin bir şekilde açıklanamamaktadır. Oysaki doğrudan "bizi" tanımlayan bir kavram olarak yakınlık göstermekte; buna rağmen anlamındaki muğlaklıkla bir paradoks yaratmaktadır. Bunun sebebi kavramın çok boyutlu, her disiplinde farklı anlamlara gelebilecek bir kavram olmasından kaynaklanmaktadır (Yalçın, 2011: s.28). VR teknolojisinin yarattığı "orada olma" etkisi ve bunun bir deneyimle açıklanması, benliğin başka bir biçimde ortaya konulmasıdır. Buradaki kurulum her ne kadar sanal da olsa bu dünyadaki hiper-etki, benliği bu anlamda tartışabileceğimiz seçeneğini oluşturmaktadır. Bu nedenle çalışmanın ilgili kısımlarında esasında seyircinin 360 derece VR film deneyimine odaklanılmakta ve "ışınlanan ben", "ben'in sanal mekân varlığı", "ben'in hiper-özdeşleşme deneyimi" gibi başlıklara yer verilmektedir. Ancak bu başlıklara yer verilirken kimi zaman "seyirci" yerine "ben" sözcüğünün tercih edilmesi kişinin "ben" olarak VR deneyiminin; "seyirci" olarak ise VR film deneyiminin içinde yer alması ile ilgilidir. Fakat burada amaç ben'i, benliği tüm yönleriyle tartışmak değildir. Sadece VR ile kurduğu ilişki ve VR filmdeki oluşumu açısından bu kavrama başvurulmaktadır.

göre zihin temeldir, hatta yalnızca zihinden ziyade, birinci şahsın zihnidir (Cevizci, 2017b: s.288). "Düşünüyorum, öyleyse varım" çıkarımı onun için açık, seçiktir ve her türlü kuşkudan uzaktır; çünkü temelde "düşünüyorum" ilkesine dayanmaktadır (Yıldırım, 1991: s.74).

Sokrates insan hayatını dünya hayatından üstün tutmuş ve bu nedenle esas bilginin dünyayı bilmek değil insanı bilmek olduğunu söylemiştir (Eyüboğlu ve Cimcoz, 2017: s.XII). İnsanı bilmek en azından bilmeye yaklaşmak belki de pek çok kapının kilidini açacak yolları sunacaktır. Zaten çoğu disiplinin ve sanatın da temel gayretlerinden biri budur. İnsanı bilmek, bir başka açıdan onun gerçekliğini keşfe çıkmaktır. Bu keşif toplumsal olarak verilmekte ve aynı zamanda kişisel olarak da deneyimlenmektedir. Sanat bu deneyimin önemli bir parçasını oluşturmaktadır. Kişisel ve toplumsal anlamların bir ürüne dönüşüm biçimiyle birlikte sanat, kişilerin iç dünyasında bir mekân kurmaktadır. Sinema ise bu sanatların kişileri etkileme bakımından en güçlü olanlarındandır. Sinematografi tüm bu yaratıma olanak tanırken teknolojik gelişmeler bu olanakları yeniden oluşturmaktadır. 360 VR deneyimi tam da burada kişileri sanal dünyanın içine alarak başka keşif ve yolculukların da önünü açmaktadır. McGowan, sinemanın en belirleyici durumlardan birinin, onun görünebilirliğine yönelik olduğunu söylemektedir. Sinema bu sayede gizli kalanı, görünemeyeni ortaya çıkarmakta ve seyircinin ulaşamadıklarına olanak yaratmaktadır (McGowan, 2012: s.64). Böylece sinema gizli kalanın ortaya çıkarılmasında kişisel deneyimlerden de yararlanmaktadır. Bir filme dâhil olmak oradaki evrenle etkileşime geçmek demektir. Etkileşim arttıkça daha fazla duyu harekete geçecek ve gerçeklik bir üst aşamaya taşınacaktır. Bu üst aşama bilgisayarın yarattığı sanal dünyada zor olmaktan çıkmakta ve sanallık belli bir düzeyde gerçekliğe işaret ederek, ulaşılabilir bir niteliğe dönüşmektedir. VR'da bunun pek çok örneğine rastlamak mümkündür. Bunlardan biri de *In the Eyes Of The Animal* (Marshmallow Laser Feast, 2017) VR deneyimidir. Burada kullanıcıya ormanda yaşayan dört canlı türünün gözünden bir deneyim sağlanmaktadır. Böylece gerçekte olması mümkün olmayan bir durum VR'ın olanakları sayesinde kişilere bir deneyim biçimiyle sunulabilmektedir. Bu sayede kişiler gerçek gerçekliğinden çıkıp sanal gerçekliği başka biçimlerle deneyimleyebilmektedir. Bu deneyimi güçlendirmek amacıyla kullanıcıya bazı teknolojik kıyafetlerin giydirilmesi, onların içinde bulunduğu durumu daha etkili bir

biçimde yaşamalarına olanak sağlamaktadır. VR'ın gerçekliği güçlendirmek ve onu tam bir deneyim alanına dönüştürmek için yararlandığı yöntemler böylece çeşitlilik göstermektedir.

VR, katılımcıyı tamamen kuşatıp sarmakta ve uzak bir pencere ya da ekran aracılığıyla onu ayırmamaktadır. Bu nedenle, VR esasında bedenlenmiş doğamız üzerinde hareket etmektedir (Morie, 2006: s.5). Bunun sonucunda bilgisayar aracılığıyla oluşturulan üç boyutlu dünya kullanıcıya sanal gerçeklik ile gerçekliği baş döndürücü boyutta sunmaktadır. Sanal gerçekliğin sibernetik yan mekânında kişi fiziksel olarak gerçek dünyada varlığını sürdürürken bilgisayar ile bir siber özne kişiliğine geçerek simülasyon dünyasına yansıtılmaktadır. Sanal gerçeklik bu simülasyon dünyasında kişileri pasiflikten çıkarmakta ve onlara etkileşim sunmaktadır. Bunu sağlayabilmek için de gerçekliği olabildiğince artırmakta (Stam, 2014: s.328) ve teknoloji insanın doğaya üstünlük kurma gayretinin bütünü olma özelliğini sürdürmektedir (Öztürk, 2017: s.40). Diğer yandan bu kez insan bedenine atfedilen anlam da değişmektedir. Kişilerin normal bir sinema seyrindeki bedeni/konumu ile sanal deneyiminde beden/konumu değişecektir. Bedene ilişkin bu değişim onu bir yerden başka bir yere taşımayı, etkileşimini artırma isteğini de temel almaktadır. VR ile birlikte beden fiziksel dünyanın durağanlığından sanal dünyanın dinamikliğine geçebilmekte ve başka bir boyutta "yansıma" gibi var olmaya devam etmektedir. Böylece beden gerçekliklerin farklı boyutlarını farklı zaman ve mekân evreninde yaşamaktadır. Tek bir benlik, birden fazla bedenle var olabilmekte, etkileşime girerek, gerçekliğini başka evrelerde deneyimleyebilmektedir. Bourdieu, kişinin biyolojik bir birey ve bedensel bir varlık olarak fiziksel ve toplumsal uzamda yer aldığını belirtmektedir. Kişi, Platon'un *atopos*, yersiz ya da Karl Mannheim'ın bahsettiği gibi "köksüz ya da başıboş" değildir. Kişi, masallardaki gibi aynı anda birden fazla yerde, zamanda ve konumda yer alamamaktadır (Bourdieu, 2016: s.159). Diğer yandan Platon'a göre insanın hedefi duyu üstü dünyaya yükselmek ve en yüce iyiyi ele geçirmektir. Fakat o "Beden ruhun mezarıdır" demekte ve onu bu kavuşmada bir zincir olarak tanımlamaktadır (Platon, 2005: s.14). VR deneyiminde ise kişi fiziksel gerçekliğinin zihinsel boyutunda ve gerçek zamanın zihin aktarımındadır. Bedensel farkındalığını aza indirgeyerek bu farkındalığı sanal dünyadaki köklerine bağlayabilmektedir. Bir yere, bir şeye ait olma, köklenme, güçlenme gibi durumlar

sanal dünyada etkisini gelecekte devam ettirecektir. *Kiss Me First*[93] dizisindeki karakterlerin sanal zaman ve mekân kimliği, orada kurduğu arkadaş ve bağlılıkları gibi belki de gelecekte beden, sanal dünyanın "gerçekliğinde" daha fazla yer alacaktır. Sanal dünyaya fiziksel ve zihinsel olarak daldırılan kişi için artık alternatif bir gerçeklik söz konusudur.

"Daldırma" (immersion), çevrede olma hissi; tamamen zihinsel bir durum olabildiği gibi fiziksel yollarla da gerçekleştirilebilmektedir: fiziksel daldırma sanal gerçekliğin belirleyici bir özelliğidir; zihinsel daldırma da muhtemelen çoğu medya yaratıcısının hedefidir. "Zihinsel Daldırma" (mental immersion) derinden meşgul olma durumu ve inançsızlığın askıya alınması gibi durumları nitelemektedir. "Fiziksel Daldırma" ise (pysical immersion) teknoloji kullanılarak vücudun duyularının sentetik olarak uyarılması anlamına gelmektedir. Fakat bu, tüm duyuların uyarıldığı veya tüm vücudun içine daldığı gibi anlamlara gelmemektedir (Sherman ve Craig, 2003: s.9). Işınlanan ben, sanal ile gerçekliğin birbirine etki eden dünyasında kendi fiziksel ve içsel evini başka boyutlarda yaşayabilmektedir. Bir VR film ya da video deneyimi onun beden evini taşıması anlamına gelmektedir. Bu, fiziksel evinin dışında, alternatif başka bir evdir. Ev aynı zamanda kişilerin kendini güvende ve rahat hissettiği, en özgür halleriyle varolabildikleri mekândır. VR'da da bu bütünlük, gerçekliğin yarattığı yanılsamalarla benzer duyguları vaat etmektedir. Belki de bir VR atmosferine ışınlanmak kişilerin yüzleştiği şeylerle daha rahat mücadele edebilmeleri ya da düşlediklerine ulaşabilmek için güvenli bir sığınaktır.

Sanal dünya kişilere fiziksel gerçekliklerinde yapamadıklarına imkân tanımaktadır. Sanal dünyada materyal sınırlamalar yer almadığı için uçmak, ışınlanmak, nesneler arasından geçebilmek mümkündür. Sanal gerçeklikler oluşturduğu kopyalama alternatifi ile gerçeklerden ayrışarak oyun ve bir keşif aşamasını oluşturmaktadır. Bir hayal gücüne de hitap etmesiyle eğlenceli imajlara dönüşmektedir. Bu simülasyonel uygulama, gerçeklikle oynamakta onu değiştirerek yeni oluşumlar meydana getirmektedir (Poster, 2017: s.119). Bu oluşumlar 360 VR filmde hikâyenin içine kişileri de dahil ederek olaylara içsel bir pencereden bakmayı

[93] 2018 yılında yayınlanan bir Netflix dizisidir. Sanal dünyada bir oyun ile yeniden varlık gösteren, toplumsal yaşamlarında bazı sıkıntılar yaşayan karakterlerin öteki (sanal) dünyadaki mücadelelerini konu edinmektedir. Dizide sanal dünyanın gerçekliği fiziksel dünyanın gerçekliği ile bütünleşmektedir.

sağlamaktadır. Bu içsel pencere hikâyedeki mevcut anlatımın etkisini izleyicide kuvvetlendireceğinden yaratılan hikâyenin ve temsil edilen şeyin de önemini artırmaktadır. Böylece VR film deneyimi bir boş zaman geçirme etkinliğinin ötesindedir. Sinema zaten mevcut özellikleriyle her zaman iyi bir okumayı gerektirirken, 360 VR film bu önemi yeniden ve başka biçimlerde tartışmayı önermektedir. Seyircinin bir nevi filmin merkezinde yer alıp, daha önce yazılmış, çekilmiş ve kurgulanmış öyküye kendi gerçekliğini dahil etmesiyle başkalaşmış yeni bir öykünün varlığından söz edilmektedir. Bunu sağlayan ise seyircininin deneyiminin "ben" duygusu ile birleşmesindedir. Seyirci "orada" bir "ben/kişi" biçiminde yer almaktadır. Böylece bir deneyim sürecine başlamaktadır:



Şekil 3: "Gerçek" gerçeklikten "sanal" gerçekliğe ışınlanan "Ben"

Kişinin hikâyeye bu "sıçrayışı" ve hikâyedeki özgürlüğü VR'da varolmaya ve bunun gerçekleşme biçimlerine soru işaretleri bırakmaktadır. Çünkü fiziksel olarak kişinin "gerçek zaman ve mekândaki" varlığı korunurken, zihni başka bir dünyanın deneyimine girmektedir. Bu dünya kurgu dünyanın sanal deneyimidir. Ancak bu deneyimdeki hiper etki bir VR içeriği yalnızca herhangi bir içerik olmaktan çıkarmaktadır. Zaten kurgulanmış bu dünyayı sanal olarak deneyimleyen seyirci bir başka farklılık daha ortaya koymaktadır. İlerde de tartışılacağı üzere bu farklılık onun film zamanından bağımsız olarak kendi zamanında sanal hikâyeyi kurgulamasıdır. 360 derecelik mekândaki bu konumu ve seçimleri yeniden yaratımı meydana getirmektedir. Bu yeniden yaratım her seyirci için başkadır ve yönetmenin müdahalesine kadar oradadır. Yönetmenin hikâyedeki belli yönlendirmeleriyle seyirci film içinde ilerlese de kendi kurgusunu oluşturmaya devam etmektedir. Bu durum klasik film izleme eylemi için de elbette mümkündür. Yönetmenin seyirciye sunduğu film, seyircinin kendi filtrelerinden geçerek anlam kazanmaktadır. Fakat burada bir seyir söz konusudur, seyirci pasiftir ve gerçek zamanının fiziksel gerçekliğinden kopmamıştır. VR deneyimindeyse "ışınlanma" olarak da adlandırılan bu geçiş ben'in hiper-gerçek bir etkiyle başka bir deneyime geçiş sağlayacağını ifade etmektedir. Burada önceden kurgulanmış bir hikâyenin gerçek zamanlı deneyimi başlamaktadır.

Bu deneyim kişinin sanal zamandaki içsel varlığına, oradaki varoluş biçimine, yanılsamalarına ve gerçekliklerine gönderme yapmaktadır.

2.3.1. Gerçek Zamanın Somut Varlığından Sanal Zamanın İçsel Varlığına

Zamanın somut bir kavramla ifade edilmesi esasında hem fiziksel gerçeklikte hem de sanal gerçeklikte çok mümkün değildir. Zaman basit bir biçimde tanımlanabilecek, parçalarına ayrılarak kolaylıkla incelenebilecek bir şey de değildir. Ancak sanal zamanın içsel deneyiminde zamanı ve zamanı içine alan mekânı tanımlamak bir anlamda daha da zorlaşmaktadır. Çünkü zaman günler, haftalar, aylar gibi farklı bölmelerde farklı yaşam biçimlerinin şekillenmesiyle kısıtlanmış bir anlamda tartışmalı bir bilgidir. Oysa Ong'un da belirttiği gibi zaman devamlı olarak akmakta ve hiç durmamaktadır. Takvim, saat gibi araçlarla zamanı bölmek ve sonra bunları arka arkaya dizmek, zamana mekân sağlama ve böylece ona hâkim olma yanılsamasını getirmektedir. Gerçek zaman bölünebilen bir şey değildir. Yelkovanın gece yarısını geçmesiyle bugüne kavuşulmamaktadır. Kimse gece yarısının tam olarak neye denk geldiğini, nerede olduğunu bilememekte; dünün deneyimi takvime paralel olarak bugüne bitişmiş halde yer almamaktadır. Zamanı mekân ile konumlandırmak yalnızca onu denetleme yanılsaması yaratmaktadır (Ong, 2014: s.95). Oysa zamanı, "değişmeyen, bugün de dün olduğu gibi kalan, süreklilik içeren" bir alan olarak görmek gerekmektedir. Bu sayede dün, bugün içinde kendisine yer bulacaktır (Halbwachs, 2007: s. 66). Saatlerin yaratımı zamanı kişilerin yaratıp kişilerin kontrol ettiği düşüncesini oluşturmaktadır. Kronometre, alarm ya da zamanın yönetimiyle bu duygu pekiştirilmektedir. Ancak diğer yandan insan nükleer savaş başlıklarıyla, süpersonik jetlerin içinde geleceğe atılsa ya da sadece lamaların otlamasını seyretse de gelecek oradadır ve zaten gelmektedir. Alarmın kurulması sabahın olup olmayacağını karar vermemektedir. Her durumda zaten sabah olacaktır (Guin, 2018: s.214). Bu ayrımların sebebi elbette ki kalabalıkları eş zamanlı olarak kontrol etmek, bazen birleştirmek, yönetmek ve eş zamanlılık yaratmak için vardır. Bu kontrol mekanizması dışında düşünüldüğündeyse zamanı gerçek anlamda anlamak, kontrol etmeye çalışmak ya da tanımlamak bugünkü veriler ışığında çok mümkün görünmemektedir.

Zaman fiziksel dünyanın somutluğunda takvim ve saatle bölümlense de kişisel zaman açısından her zaman daha esnek bir şey olarak var olmaktadır. Kişinin, geçmiş-şimdi-gelecek üçgeni arasındaki merkezi konumu onu fiziksel bölümlemenin çok daha ötesine taşımaktadır. 'An' kişisel zamanda her zaman 'şimdi'yi çağrıştırmamaktadır. Kişi 'an'da geçmişe uzanabilmekte ya da geleceği düşleyebilmektedir. Çünkü bir insan yaşamı, zamanın bu bölümlerinin bütününü kapsamaktadır. Hatta geride kalması, yaşanıp bitmiş olması gibi anlamlarıyla bile kişi 'geçmiş'in kıskacına takılabilmektedir. İnsan zamanın üçlü zincirinde hareket halindedir. Bu zincirde hiçbiri bir diğerini yadsıyamamaktadır. Ya da bazen geçtiği düşünülen her yeni günün kendini tekrar etmesiyle aslında bu farklılıkların ne kadar anlamsız olduğu kanısına bile varılabilmektedir. Bunun en güzel örneklerinden biri *Yüzyıllık Yalnızlık*[94] kitabındadır. Arcadio ile Aureliona arasındaki diyaloglarda Arcadio'nun kendini tekrar eden gün algısı ve bunun ondaki açıklamasını yazar şu şekilde aktarmaktadır: 'Bugün günlerden ne?' diye sordu. Aureliano, salı olduğunu söyledi. Jose Arcadio Buendia, 'Ben de öyle sanıyordum,' dedi, 'ama bir de baktım ki dünkü gibi daha hâlâ pazartesi değil miymiş? Gökyüzüne bak hele, duvarlara bak, bugün de pazartesi.' Onun sapıklıklarına alışık olan Aureliano hiç oralı olmadı. Ertesi gün, yani çarşamba günü Jose Arcadio Buendia yine işliğe girdi. 'Felaket bu' dedi. 'Şu havaya bak, güneşin vızıltısına kulak ver, her şey tıpkı dünkü ve önceki günkü gibi. Bugün de pazartesi.' (Marquez, 2018: s.92). Benzer bir durum *Bugün Aslında Dündü* (Harold Ramis, 1993) filminde de yaşanmaktadır. Filmde karakter her gün yeni bir güne başlamakta ancak bu yeni gün bir önceki günle aynı biçimde kendini tekrar etmektedir. Zaman böyle bir durumda hem akmakta hem de tekrar edişiyle sabit kalmaktadır. Sadece an vardır, geçmiş, gelecek ve şimdi aynı noktada toplanmış gibidir. Böyle bir algılama biçiminde zamanı tanımlayan süre kavramı da başkalaşmaktadır. Bergson, sürenin uzanan düz bir çizgi olmadığını; daha çok gittikçe genişleyen bir çember biçiminde olduğunu söylemektedir. Bu çember, aynı kalan ama yine de başka bir şeye dönüşen bir çemberdir. Tarih tekerrür etmemektedir. Varlığımızın tamamen özdeş iki an'ı yoktur. Bu anlamda süre her birimize nasıl zuhur ediyorsa öyledir, herkesin süresi sadece kendisinedir. Kişi kendi süresinin duygusuna sahiptir ve kendi süresinin

[94] Marquez, Gabriel Garcia (2018). Yüzyıllık Yalnızlık. (Çev. Seçkin Selvi). İstanbul: Can Sanat Yayınları.

bilincindedir; ancak buradan da tek sürenin kendisininki olduğu sonucu çıkmamaktadır. Başka bilinçler, başka algılar da mevcuttur. Her bilincin ise kendi süresi vardır (Bergson, 2015: s. 51). Süre ve sürenin içini dolduran anın her saniyesini önemli kılan ve bunu 20 dakikalık bir periyodun kendini tekrar etmesiyle açıklayan *Koş Lola Koş* (Tom Tykwer, 1998) filminde olduğu gibi yaşamın her saniyesinin kendine özgü anlamına odaklanmak mümkündür.

Zaman çoğunlukla üç şekilde düşünülmektedir. Bunlardan ilki varolmuş ama artık olmayandır. Diğeri var olmayan ancak beklenen ve son olarak bu ikisi arasında "şimdi"[95] nin varlığı ile üç parçalı, birbiriyle ilişkili bir yapı (Sütçü, 2015: s.125). Ancak çoğu zaman 'geçmiş' olduğu biçimiyle değil de kişileri bugüne taşıyan son görünümüyle anlamlandırılmaktadır (McGowan, 2012: s.291). Geçmiş, yaşanılan an'a göre ağırlık taşımaktadır. Bu ağırlığa göre bazen geçmiş, yükünden kurtulmak istenendir. Bu bir sohbette, bir anlatıda da kendini göstermektedir. Masallar bunun en uygun örnekleridir. "Bir varmış, bir yokmuş" gibi bir deyiş, geçmiş zamanın yükünün azaltıldığı, gerginliğin ortadan kaldırıldığı yumuşatıcı bir işlev taşımaktadır (Ricoeur, 2012: s. 129). Bilge Karasu da *Gece*[96] adlı kitabında, geçmişi donmuş bir durum olarak tanımlamakta, ona sonradan bir yorum getirilebileceğini ve onun farklı açılardan incelenebileceğini belirtmektedir. Aynı zamanda yazar geçmişin birtakım öğelerin bir araya getirilmesiyle kurulan bir durum olduğunu belirterek, onun gerçeklikten uzak bir yapıntı olduğunu da söylemektedir (Karasu, 2017: s.87). Fakat diğer yandan insan her ne kadar şimdi'yi öncülese de bütünüyle geçmişten kopamamakta ve çoğu zaman da kopmayı tercih etmemektedir. Zamana yönelik bu algısıyla insan "toplayan, biriktiren" bir varlık olmaktadır (Ramazanoğlu, 2018: s.99). İnsanın zamansal deneyimlerinin bu biriktiren yönü, sanat ile birleşebilmekte ve ortaya anları yansıtan bir ürün çıkmaktadır. Sinema ise sanatlar arasında zamanla en iyi oynayan, teknik olanakları çerçevesinde zamanı pek çok biçimde işleyen en güçlü araçtır. Bu aracın zamansal büyüsünde izleyici, yaşamının deneyimlerle çevrili ve bu deneyimin

[95] Bu çerçevede "günümüz" kelimesi de düşülebilmektedir. Kelime geçmiş ve gelecekten bir şeyler alarak bir kesişim noktasını tanımlamaktadır. Böylece bir sınır ve değişim anlamı kazanmaktadır; ancak esasında ne geçmişten ne de gelecekten ayrı bir yerde değildir (Fromm, 2017: s.164).

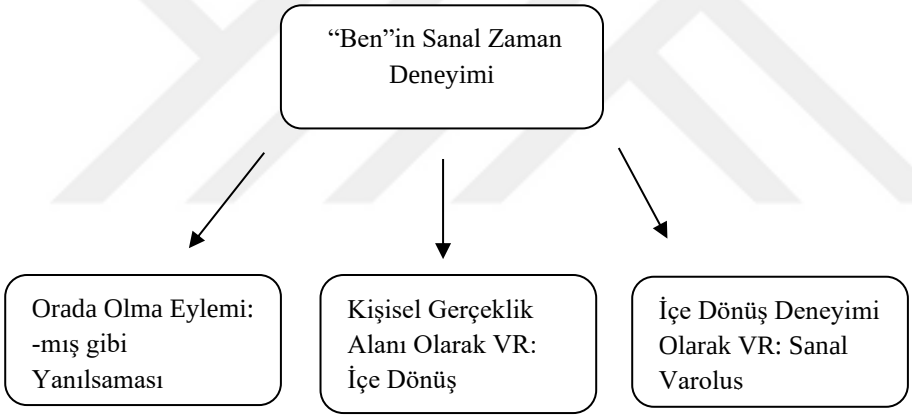
[96] Karasu, B. (2017). Gece. İstanbul: Metis Yayınları.

hayallere, anılara ve anlara yaptığı baskı sonucunda başka bir tatmin duygusuna geçmektedir. Bir film izlemek bu tatminliğin en temel yaratıcılarından biri olmaktadır. Çünkü her şeyden önce bir film öyküsü bir zamana ve o zamanın yerleştiği mekâna ihtiyaç duymakta ve öyküsünü belli bir zamansal çizgiyle aktarmaktadır. Yine sinemanın teknik mucizesiyle bu aktarım farklılık gösterebilmekte pek çok şekilde işlenebilmektedir. Zamanın karmaşık ve biçimlendirilmesi zor yapısı sinemanın bu kavramla rahat oynayabilen olanaklarıyla eşleşmektedir.

Anlatı ile zamansal süreçte gerçekleşen olaylar birbirine bağlanmaktadır. Bu bağlantı, "başlangıç, orta, son" ya da "geçmiş, geniş, gelecek" zaman şeklinde açık veya kapalı biçimde oluşabilmektedir. Diğer yandan "çizgisel, sarmal, yinelemeli" bir biçimde de var olabilmektedir. Böylece anlatı aynı zamanda bir yolculuktur (Guin, 2018: s.69). Bu yolculukta gerçek yaşamda olması imkânsız parçalar sinemada yapılabilir bir hale dönüşmektedir. Sinema, zamanın parçalarını bir araya getirebilmekte, sıçramalar yapabilmekte ya da zamanı tersine oynatabilmektedir (Özön, 1985: s.129). Deleuze sinema teorisinde bazı konular üzerine odaklanmakta onları değiştirip canlandırmaktadır. Bunlardan biri gerçekçiliktir. Ona göre bu kavram, "zamanın hissedilen duygusuna, yaşanan sürenin sezgisine, Bergsoncu süre hareketli kaymalarına" karşılık gelmektedir. Film gerçeğin temsili değil onu yenileyendir. Deleuze bu açıdan çerçevenin de sabit kalmadığını, zamanın akışında çözülebildiğini ve zamanın çerçevenin sınırlarından sızabildiğini söylemektedir (Stam, 2014: s.266).

Zamanın en esnek aktarım olanaklarıyla sinema her yeni gelişmeyle başka biçimlerde yeniden varolmakta; 360 VR ise oluşturduğu deneyimle zaman kavramını başka bir noktaya taşımaktadır. Bu kez izleyici filmsel zamanın izleyicisi değil deneyimleyicisidir. O, sanal gerçekliğin zaman ve mekânına ışınlanmıştır. O gerçekliğin yanılsamasında öyküyü takip ederken, fiziksel zamanından soyutlanarak ve neredeyse asıl zaman diliminden tamamıyla koparak bilmediği bir içeriğe dalış yapmaktadır. Bu dalışta içsel zamanını keşfetmek ya da onu harekete geçirmek olasıdır. Çünkü filmin bir sinema salonundaki perdeye aktarımından farklı olarak bu kez bireysel bir deneyim vardır. Tek kişilik bir film deneyimleme etkinliği görünümündeki bu durum, filmsel zamana içsel zamandan dâhil olmak anlamına gelmektedir. Muhakkak ki alışılmış bir film izleme durumunda da kişi fiziksel gerçekliğinden uzaklaşarak filmsel gerçekliğe geçmektedir. Ancak 360 VR

deneyiminde ona fiziksel gerçekliğini, o gerçekliğin zamansal boyutunu hatırlatacak veriler daha gizlidir. Kullanıcı başlığı takmasıyla birlikte başka bir zaman deneyimine ışınlanmaktadır. Ekrandaki görüntü ile kendisi arasında bir mesafe kalmamıştır. Bu mesafenin yok olması onu 'zamanda' daha gerçek kılmaktadır. Ya da sanal zamanın öyküsünü daha gerçek deneyimleme durumu yaratmaktadır. Filmsel zamanın akışını 360 derece hissedebileceği, bazı nesnelere daha yakından ve fazla bakabileceği evrenin içinde yer almaktadır. Bir açıdan olayı izlemek, nesne ve kişileri seyretmek gibi durumlarda daha fazla kontrol yetkisi kazanmaktadır. Bir film seyretmede planların arka arkaya birbirini takip etme hızına ayak uyduran izleyici, bu kez içsel zamanı ile dahil olduğu sanal gerçeklikte olaylara daha fazla ve daha yakından bakabilmektedir[97]. Ya da geçiştirmek istediği görüntüleri başını çevirerek başka bir görüntü ile değiştirebilmektedir. Yönetmenin o zaman ve mekân süresinde tanımladığı sınır çerçevesinde daha özgür deneyim yaşayabilmektedir.



Şekil 4: Sanal Gerçeklikte Sanal Zaman Deneyimi

Zamanın 'şimdi'sinde deneyimlenen bir film aslında zamanın diğer pek çok noktasına da dokunmayı olanaklı kılmaktadır. Bir film izleme etkinliği 'şimdi'nin fiziksel gerçekliğinde uzaklaşmak ve filmin 'şimdi'sine ulaşmak demektir. 360 derece VR deneyiminde kişi fiziksel 'şimdi'den daha sert bir kopuş yaşamakta ve kişisel zamanın geçmiş anlarını da içine alarak VR'ın 'şimdi'sinin genişliğine dahil olmaktadır. Burada pek çok zaman türünün içinde etkileşim halindedir. Zaman kavramı böylece sanallığı da içine almakta hatta sanallığın yanılsamasında ve

[97] Bilinçsiz bir biçimde film öyküsünün içine atıldığımız filmlerin aksine, olayları daha yavaş seyretmek, böylece bir karaktere yönelik daha belirgin analizler yürütebilmek ve insanı öne çıkarmanın en etkili yolu sessizliği kullanmaktır (Evyapan, 2012: s.18).

sahiciliğinde yeniden anlamlandırılmaktadır. Sinema anlatısında zamanla etkili bir biçimde oynarken bu gücünü VR filmlerde de devam ettirmektedir. *The Hourglass* (Matthieu Lienart, 2018) VR filminde zaman kavramı en temel kavramlardan biri olarak kullanılmaktadır. Filmde kum saatinin varlığı dikkat çekerken, bunun sağladığı bazı etkiler filmin etkili sahnelerini oluşturmaktadır. Gerçek yaşamda deneyimlenemeyen zamana ilişkin bazı durumların VR film deneyiminde sunulması, filmin içindeki seyirciyi de zamanın karmaşıklığına davet etmektedir. Seyirci film içinde zamanın durması, hızlanması, geriye alınması gibi etkileri klasik film seyrinden farklı olarak yaşamaktadır. Özellikle filmde zamanın geriye aktığı hızlı anlar, kişilerin zaman içindeki konumlarını, zamanın soyutluğunu ve seyircinin bunlara deneyim halinde tanıklık etmesini sağlamaktadır. Böylece seyirci zamanla birlikte anlar ve anılar arasında yolculuk etmektedir.

Anılar içsel zihinsel süreçleri ifade ettiğinden direkt olarak gözlenememektedir (Williams ve Conway, 2015: s. 45). Dolayısıyla bu içsel zamanın kendine özgü dokusunu bir deneyim biçimi olarak ortaya koymak, aynı biçimde bir güven ortamı oluşturmak anlamına gelmektedir. VR deneyiminde kişinin sanal dünyaya dalış yaparak fiziksel gerçekliğinden uzaklaşması içe dönüş olarak bir güven yaratmaktadır. Çünkü orada o deneyimi gerçekleştiren başka biri yoktur. Varsa da bundan haberdar değildir ve kişi sadece kendi deneyimine odaklanmaktadır. Bu deneyimde kendi seçimleri de olduğu için sanal dünyaya adapte olması ve burada kendine yönelik bazı ipuçları bulması da kolaylaşmaktadır. Böyle bir durumda VR deneyiminin kişi için daha öznel bir zaman deneyimi yarattığını söylemek mümkündür. Kişi sadece önceden oluşturulmuş bir sanal zamanı deneyimlememektedir; buna ek olarak kendi şimdi'sini bu önce'ye dahil ederek yeni bir zaman varlığı ortaya çıkarmaktadır. Burada VR'ın sağladığı etkili bir dalış ve deneyim, bu farklı zaman dilimlerini de iç içe geçirmektedir. Böyle bir durumda kişi bir filmde hikâye zamanını bu iç içe haliyle deneyimlerken karaktere ve hikâyeye de aynı şekilde biçim vermektedir. Zamanın iç içe hali ve seyircinin buradaki merkezi konumu VR filmde özdeşleşme, empati, katharsis gibi pek çok kavramın anlamını da genişletmektedir.

2.3.1.1. Işınlanan Ben'in "Orada Olma" Eylemi: –mış gibi Yanılsaması

360 VR film tekniği sinemada yeni bir dil ve biçim ortaya koymakta, bu yeni durum seyircinin konumuyla ilgili de bazı değişiklikleri ifade etmektedir. VR gözlüğün takılmasıyla birlikte başlayan bu değişim filmi 360 derece deneyimleyerek devam etmektedir. Sütçü, sinemanın hareketi en belirgin şekilde ortaya koyan sanat olduğunu söylemekte, bu sayede imgenin, hayal gücünün soyut ve kuralsız yaratımının dışına çıktığını belirtmektedir (Sütçü, 2015: s.63). Bununla birlikte artık sinemanın hareket olanakları 360 derecenin yansıtılması, bunun planlanması ve burada seyircinin varlık göstermesini ifade etmektedir. Bir film izleme çoğunlukla izleyiciyi bir film hikâyesine çağırma eylemi olmaktadır. Kişiler filmsel zaman ve mekânda bir "orada olma" etkinliği içindedirler. Bu durum seyircinin film anlatısıyla özdeşleşmesi ve oradaki gerçekliğe daha rahat girmesiyle hem etkili hem de dikkat edilmesi gereken bir anlam ortaya çıkarmaktadır. Çünkü artık "orada olma" eylemi bir sinema salonunun fiziksel varlığında değil bir VR gözlüğün ışınlama etkisiyle alışılmış sınırların ötesindedir. Esasında sinemanın ortaya koyduğu şey bir anlamda aynıdır. Bir hikâye vardır ve seyirci bu hikâyeye çağrılmaktadır. Ancak bu kez bir sinema salonu koltuğunda oturur gibi sabitlenen seyirci, zaman ve mekânların arasında gezinerek, filmi izleyerek etkilenen değil, filmi deneyimleyerek etkilenen bir farklılığın içindedir. Burada altı çizilen unsur bir kez daha "deneyim" halinde olmaktır. Deneyimi başlatan şeyse "orada olma" durumudur.

Deneyim yaşarken organizma, girişimden habersiz görünmektedir ve böylece sanal bir dünyada var olma hissi "aldatmayla" başlamaktadır. Bu farkındalık, değiştirilmiş veya alternatif bir dünyada var olma duygusuna yol açmakta, bu durum doğal olarak kabul edilmektedir (Lavalle, 2019: s.3). VR ortamı kişide etkileşimi tamamıyla hissedebileceği bir dünya yaratmakta ve bunu hissedebilmesini sağlamaktadır. Fizik dünyadaki "her şeyin ortasında ben varım" duygusu sanal dünyada da sağlanabilmektedir (Emren, 2018: s.75). Hatta bu duygunun sanal dünyada daha güçlü olduğunu söylemek mümkündür. Çünkü kişi sanal dünyada merkezi konumdadır ve kendi gerçekliğiyle sanal gerçekliğin birleşim noktasındadır. Dolayısıyla daha özgür ve daha merkezidir. Fiziksel dünyanın kaygılarıyla yüzleşmek burada daha kolaydır. Mücadele daha imkânlıdır. Gerçek yaşamın belki de memnun kalınmayan hayat ve kimliğinden burada bir anlığına da olsa kurtulabilmek

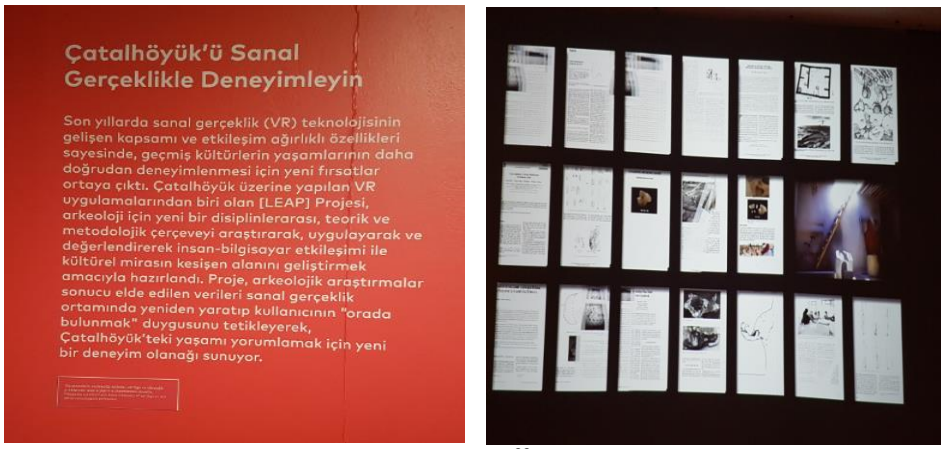
mümkündür. Nasıl ki sinemada perdeden yansıyan hayatlarla kendi dertlerinden uzaklaşan ya da ulaşamadığına ulaşan insan varsa (bir yanılsama olarak) 360 VR deneyiminde de gözlüğün içindeki dünyayı neredeyse tam bir gerçeklikle yaşama yanılsaması vardır. Bu bir yanılsamadır çünkü aslında alışıldık bir film izleme ve o filmin içindekilerle tatmin duygusu yaşamanın benzeridir. Ancak burada farklılaşan şey yanılsamanın orada bulunma duygusunda ve –mış gibi yanılsamasında gerçekliğinin artırılmasıdır. Sinemanın icadından itibaren seyirciyi güçlü bir biçimde etkileyen bir sanat dalı olduğu düşünüldüğünde bu etkinin artırılması neredeyse bir boyut daha öteye atlamak gibidir. Yanılsama duygusu devam etmektedir. Değişen şey ben'in orada olma eyleminin sahiciliğidir. Bunun yaratımı ise bugün artık sanal dünyalarda dahi pek çok şekilde varolabilmek, bu varlığı interaktiflikle birleştirerek yanılsamayı güçlendirmekle açıklanmaktadır.

Böylece şimdi sadece "orada mısın?" sorusu yeterli olmamakta, aynı zamanda "kime (ve kaç kişiye) bağlısın?" sorusu temel sorulardan biri olmaktadır (Slattery, 2008: s.4). İnternet aracılığıyla alternatif bir öteki yaşam oluşturulmakta ve bu yaşamda sanal dünyalara geçiş yapılarak o dünyada kişiyi temsil eden avatarlar yaratılabilmektedir (Tosun, 2017: s.21)[98]. Bilgisayarlar ise düşünen, karar mekanizması olan ve çözüm üretebilen makinelerdir. Yine de şu an için insan zekâsına yaklaşmış değillerdir. Ancak diğer yandan öngörülebilir işlerde devamlı olarak gelişmekte ve daha iyi hale gelmektedirler. Bu nedenle yakında bazı işleri insanlardan daha başarılı bir şekilde yapabileceklerdir (Ford, 2018: s.95). Bu da aslında yine yapay zekânın varlığını ve yapay olarak adlandırılan bu varlığı insanla belli bir aşamada eşleştirmeyi nitelemektedir. Böyle bir eşleştirmede sanal dünyada olan kişiyi (bulunduğu ortamın "sanal" olarak adlandırılması gereği) o dünya içinde "yapay" olarak adlandırmak mümkün müdür? Ya da yapay zekânın "gerçek" dünyada olması ve her geçen gün onun gerçekliğini artırmaya yönelik yeni yöntemlere gidilmesi onu bir anlamda "gerçek" yapmakta mıdır? Bu iki soru, yapay insan-gerçek insan; sanal gerçeklik-gerçek gerçeklik ikililiğini meydana getirmektedir. Her iki durum da bir nevi

[98] Günümüzde artık internet ve oradaki mecralar ile insanlar arkadaşlık edebilecekleri pek çok alan bulmakta ve bu alanlarda kimliklerini açıkça gösterebildikleri gibi bunu gizleyebilmektedirler. Böylece bu tarz siteler sanal ile gerçek arasına bir köprü inşa etmektedirler. Bu köprü ile sosyalleşme sağlanabildiği gibi suç durumu ve güven sarsılması yaratacak tehditler de oluşabilmektedir (Tangülü, 2017: s.353).

-mış gibinin kuvvetli etkisinin paradoksunu göstermektedir. *Suretler* (Jonathan Mostow, 2009) filmi tam da bu ikililiğe dikkat çekmekte ve film bu paradoksların arasında gidip gelmektedir. Filmde "evinizi hastalık ya da yaralanma riski olmadan terk edebilirsiniz. Spor salonuna ya da estetik cerraha gitmeden harika görünebilirsiniz." diyaloglarıyla sanal dünyanın gerçek dünyaya uzanan koluna, "sonuçta onların da herkes gibi birer kişi olacağı kesin. İnsan olmayacaklar ama toplumun bir parçası olacaklar." cümleleriyle de yapay dünyanın gerçek dünyayla olan birlikteliği hakkında öngörülerde bulunulmaktadır. Bugün teknolojinin gelişimi ve ilerde bu gelişimin nereye varacağına yönelik öngörüler filmin bu diyaloglarını anlamlı kılmaktadır.

Gerçeklik tanımı, gerçekliğin içindeki ben ve benin orada olma durumu teknolojinin gerçekliğe etki eden düzeyinde başkalaşmıştır. Yanılsamanın varlığı artık daha kuvvetlidir. "Orada olma" eylemi ya da "oradaymış" hissi yalnızca sinemada değil daha önce de bahsedildiği üzere dünyada pek çok disiplinde etkili bir araç olarak kullanılmaktadır. Türkiye'de de bunun örneklerine rastlamak mümkündür. Diğer disiplinlerle iç içe ilerleyen ve etkili bir anlatı yapısı olarak tercih edilen VR tekniği 2017 yılında Çatalhöyük çalışmasını destekleyen bir unsur olarak kullanılmıştır. Araştırma, Çatalhöyük atmosferini VR ile bütünleştirmekte ve araştırmanın diğer materyalleriyle birlikte kullanıcıya bir de VR deneyim fırsatı sunmaktadır. Sergiyi gezen, araştırmanın detaylarını ve görsellerini bir sergi salonunda inceleyen kişi için tüm bu çalışmaları daha etkili hale getirecek ve geçmişe ışınlayacak bir VR deneyimi söz konusudur.



Resim 4: 360 Derece VR Çatalhöyük Deneyimi[99]

[99] Bu ve devamındaki VR etkinliklerini konu edinen fotoğraflar tez yazarı tarafından çekilmiştir.

Sergiyi gezen kişi böylece aslında gerçek tarihsel bir araştırmanın bilgileri eşliğinde tarihe, yani geçmişe yolculuk etmekte, okudukları ve gördüklerini deneyimlemektedir. Çatalhöyük evlerinin içinde gezinmekte, ilgili yerlerdeki bilgilerle VR'ın içinde detaylı bilgi alabilmekte ve şimdinin gerçekliğinden geçmişin gerçekliğine ışınlanmaktadır. Böylece VR esasında oradaymış gibi etkisini diğer etkilerle birleştirerek bilgiyi ve etkiyi artırmaktadır.



Resim 5: 360 Derece VR Çatalhöyük Deneyimi

Sanal gerçeklik her ne kadar "gerçek olmayan", "bir yanılsama" gibi anlamları çağrıştırsa da görüldüğü gibi tarih araştırmalarında da yer almakta ve tüm o bulguların VR dünyasında, binlerce yıl öncesine uzanılmaktadır. Burada VR, bir anlamda asıl gerçekliği göstermek ve bunu etkili bir biçimde ortaya koymak amacıyla vardır. Yani sanal olan asıl gerçekliğin gösterimine yardımcı olmaktadır. Bu da yeniden sanal kelimesinin anlamına bir kapı aralamaktadır. Burada elbette ki Çatalhöyük evlerinin VR ile deneyiminde insan yaratıcılığının ve hikâye oluşturmanın birleşimi de söz konusudur. Fakat kurmacadan farklı olarak bu kez tarihin ve yapılan tüm araştırmaların yazılı-görsel bilgilerinin ardından VR deneyiminin sunulması, gerçek araştırmaların ve bulguların sonucu olmaktadır. Orada olma, olmayan yerde bulunma, -mış gibi yanılsaması bu kez tarihsel bir gerçekliğin içindedir. Bu gibi örneklerde gerçek ve sanalın anlamı birbirine yaklaşmaktadır. VR'da deneyim sağlayan kişinin o evrende ilgili yerlere bakarak konu hakkında bilgi edinmesi bunun göstergelerinden biridir.

Diğer yandan sergiyi gezen kişilerin edindiği bilgiler temelinde bir VR deneyimine geçmesi o bilgileri de güçlendirmektedir. Dolayısıyla burada VR evreni gerçeğin bir parçası görünümündedir. Sanal dünyadaki -mış gibi yanılsaması gerçeğin bir uzantısıdır. Buna yönelik pek çok farklı görüşe gitmek olasıdır. Sanal ve gerçeğin bu etkili birlikteliğinin yanında duruma başka bir kapı açmak da mümkündür. Çatahöyük evlerinin VR ile sağlanan deneyimi etkili bir gerçeklik sunsa da tarihin eski zamanlarını gösteren bu deneyim asıl gerçekliğe ilişkin neyi ifade etmektedir? Eğer "gerçek" zamanlı o evlerde bulunma imkânı olsaydı gerçek ve sanal hangi noktada ayrılırdı? Bu gibi durumlarda gerçek gerçeklik mi yoksa sanal gerçeklik mi daha etkili olmaktadır? *Good Will Hunting* (Gus Van Sant, 1997) filmi sanal gerçeklik kavramını konu edinmese de filmin bir sahnesindeki diyalog gerçek yaşamdaki gerçekliği bile şu diyaloglarla sorgulamaktadır: *"Sana resimden söz et desem bütün kitaplarda yazan her şeyi söyleyebilirsin. Michelangelo desem hakkında her şeyi anlatırsın: eserlerini, politik görüşlerini, Papa ile bağlantısını, cinsel tercihlerini, her şeyini değil mi? Ama eminim Sistina kilisesinin nasıl koktuğunu söyleyemezsin. Çünkü hiç içeri girip o güzelim tavanına bakmadın sen, havasını koklamadın. Sana kadınları sorsam, en hoşlandığın kadın tipini hemen tarif edersin. Belki de birkaçıyla birlikte de olmuşsundur. Ama bir kadının yanında gerçekten mutlu uyanmanın nasıl bir his olduğunu anlatamazsın. Sen zor bir çocuksun. Savaştan söz et desem büyük bir olasılıkla Shakespeare'dan başlayıp bildiğin bütün çarpıcı sözcükleri sıralarsın bana. Ama sen hiç savaşmadın. En iyi arkadaşın senin kucağında ölmedi. Son nefesini verirken sana bakıp 'bir şeyler yap' deyişini duymadın."*

Dolayısıyla gerçek yaşamda da bu kavramın sorgusu bir deneyimi nitelemektedir. Bir durumu duymak ve onu yaşamak arasında fark vardır. Deneyimlenen durumlar asıl gerçekliğe daha yakındır. Gerçek yaşamın gerçek anları dahi böyle bir ayrıma gidebiliyorsa sanal yani gerçek olmayan yaşamın bir deneyime dayanması neyi ifade etmektedir? Bir durumun deneyimle daha etkili bir şekilde algılanması kişileri gerçeğe yaklaştırıyorsa sanal deneyimin gücü burada kişileri gerçeğe yaklaştırabilir mi? Bu gibi soruları kesin bir şekilde cevaplamak oldukça zordur. Fakat -mış gibi yanılsamasının sanal dünyada da gerçek dünyada da mümkün olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Gerçek yaşamda yer alıyor olmak daima gerçeği deneyimlemek anlamına gelmemektedir. Burada sanal dünyadaki hiper-gerçek

deneyim ise "asıl gerçekliğe" yaklaştırabilmektedir. Bu gibi bir çıkmazın için de belki de tamamıyla gerçekliğe ulaşmanın zor olduğunu söylemek de mümkündür. Gerçeklik ya boyut değiştirmiş ya da yok olmuştur. Kavramların oluşturduğu anlamlar birbiriyle çelişir gibidir. Ancak birbirleriyle kurdukları ilişki onları bir araya getirmektedir.

2.3.1.2. Kişisel Gerçeklik Alanı Olarak VR: İçe Dönüş

Yeni bir estetik için yeni bir gereklilik, sanal gerçeklik dünyasındaki insan vücudu üzerinde fiziksel ve psikolojik etkilere dayanmaktadır (Dolinsky vd., 2005: s.650). Kişi, sanal gerçekliğin teknik imkânlarıyla başka bir gerçekliğe ışınlanırken, bu gerçekliğin çok kuvvetli bir yanılsamasını da beraberinde yaşamaktadır. Gerçekliği tanımlamak her dönem çok zorken, artık bu kavramı sanal ile birlikte düşünmek ayrıca yeni bir alan açmaktadır. Çünkü sanal kelimesi her ne kadar gerçek olanın karşıtı konumunda yer alsa da kullanıcıya yarattığı bazı alternatifler ile bütünüyle gerçeklikten soyutlanamamaktadır.[100] Nietzsche gerçek dünyanın, hayal dünyasından daha küçük olduğunu (Nietzsche, 2017: 50) belirtmektedir. Hayal dünyasının gerçekmiş gibi etkisinde 360 VR deneyimi, kişilerin bir içe dönüş alanı olarak, gerçeğin boyutlarından daha büyük olan hayal evreninde bir yaşam alanı yaratmaktadır. Sinema da bu hayal dünyasına büyük bir kapı açmaktadır. Andrew'in de belirttiği gibi sinema, ritmik bir birlik elde etmiş, bunu üst seviyelere taşımış ve böylece düşleri harekete geçirme gücünü kuvvetlendirmiştir (Andrew, 2010: s.57). Winterson da aynı şekilde, *Vişnenin Cinsiyeti*[101] adlı kitabında hayal gücünün, yaşanmışlığa karşı bir zafer olduğunu söylemekte (Winterson, 2014: s.7); sanal gerçekliği konu edinen *Ready Player One* (Steven Spielberg, 2018) filminde de karakter VR gözlüğü takıp yeni bir mekâna ışınlanırken "Gerçekliğin sınırı hayal

[100] Çalışmada bu tür cümleler farklı başlıklarda aynı biçimleriyle kullanılmaktadır. Fakat bu kavramların birbiriyle kurduğu yakın ilişki ve bunların kendi içinde ayrılan kolları bir anlamda yeniden tekrarlama ihtiyacı oluşturmaktadır. Dolayısıyla yeni bir başlığı daha iyi açıklamak ve bağlantıyı kurmak amacıyla benzer ifadelere yer verilmektedir. Çünkü bu bölümün en başında da ifade edildiği üzere VR üzerine felsefi bir inceleme yapmak ve bunu sinema ile birleştirmek "deneyim, orada olma, dalma" gibi belli başlı anahtar kavramlarla sağlanmaktadır. VR şu anki gelişiminde bu kavramlar ışığında tanımlanarak anlamlandırılmaktadır.

[101] Winterson, Jeanette (2014). Vişnenin Cinsiyeti. (Çev. Pınar Kür). İstanbul: Sel Yayıncılık.

edebildiğin kadardır" diyerek hayal ile VR arasında bir ilişki kurmaktadır. Bu durum aynı zamanda kişilerin "içe bakış" eylemini de tanımlamaktadır.

İçe bakış kavramını "kendini gözlem" şeklinde tanımlamak mümkündür. Aynı zamanda bu, kişinin etrafındaki gerçeklik anlayışının gelişmesi ve kendi iç coşku dünyasının billurlaşarak iç eylem taslağının oluşmasına bağlıdır (Frolov, 1991: s.224). Şu an yaşanılan dünyadan tamamen farklı yeni güçler, yeni nesnelerin hatta belki yerçekiminin bile olmadığı başka bir dünyanın hayalini kurmak, böyle bir yerin senaryosunu yazmak olasıdır. Ve eğer ki hayali mümkünse böyle bir yerin olma durumu da mümkündür. Çünkü hayal gücü, sanal dünyaların başladığı ve çok sayıda sanal dünyanın deneyimlendiği yerlerdir (Sherman ve Craig, 2003: s.7) Sanal gerçeklik, fiziksel duyuların çoğuyla hayali bir gerçeklik yaşanabilecek ortamdır; yani, deneyim sırasında kişi hayal gücünden daha azını kullanmakta ve içerik oluşturucunun hayal gücüne daha fazla güvenmektedir (Sherman ve Craig, 2003: s.10). Bu durumda böyle bir deneyimi ne tanımlamaktadır? Deneyim güçlü anılarının oluşumunu başlatabilmekte, kişisel anılarla yeniden bağ kurabilmekte ya da deneyimci için kalıcı bir değişiklik başlatabilmektedir. O halde şu soruyu sormak mümkündür: VR teknolojisi bu tür deneyimleri sağlama hizmetine ulaşabilmekte midir? (Morie, 2006: s.3).

Asıl gerçeklikten uzaklaşma, bir hayal dünyasının içine girme, orada gerçeğe çok yakın hatta bazen onun da ötesinde bir hiper-gerçek deneyim yaşama, VR dünyasını kişinin içsel dünyasına yaklaştırmaktadır. Yanılsamanın -mış gibi etkisinde kişiler bir içe dönüş haline geçebilmekte, hayal dünyaları ya da anıları bu evrende deneyime açılabilmektedir. Son dönemlerde bunun en etkili örneklerinden biri Güney Kore'de yaşanmıştır. Bir anne 2016 yılında ölen kızıyla VR'da buluşmuş ve gerçek olmayan bu dünyanın içinde, annenin gerçek yaşamdan içsel gerçekliğiyle birlikte bir deneyim başlamıştır (BBC, 10 Şubat 2020). VR'da kızını gören annenin yaşadığı duygu durumunun görüntüleri, sanal dünyada böyle bir deneyime geçmenin olumlu ve olumsuz etkilerine dair pek çok soruya aralık bırakmaktadır. Kara, yaşamda duygusal ve fiziksel pek çok kayıp yaşandığını ve bu gibi durumların kişileri olumsuz etkilediğini söylemektedir. Böyle bir deneyimin ardından üzüntü duygusu yaşamak ve bunun belli bir süre devam etmesi doğal bir durumdur. Bu süreç psikolojide yas süreci olarak tanımlanmaktadır. Kişi bu süreçte olumsuz duygular yaşayabilmekte ve

olumsuz davranışlarıyla normal yaşamında aksamalara neden olabilmektedir. Bunun sonunda kişinin yaşamına normal devam edebilmesi için sürecin tamamlanması gerekmektedir. Kişi, yaşamına devam edebilmeli ve bu duyguyla baş edebilmelidir (Kara, 2016: s.252). Diğer yandan VR ile kişinin yeniden bir içe dönüş deneyimi yaşaması ve bu anı ortaya çıkarması bilindik yas süreçlerine nasıl etki edecektir? VR bu süreçleri değiştirecek midir? Bunun avantaj ve dezavantajları nelerdir? Böyle bir durum VR'ın ortaya koyduğu ürünlerin, kişilerdeki zihinsel süreçlerle bir araya gelmesi tartışmalı bir durumu nitelemektedir.

Deleuze sanatın keyif alınan bir etkinliğin ötesinde, onun felsefeyle olan birlikteliğinde, kişinin yaşamında yer edinmesini sağlayan, "zihinsel bir yaratım" olduğunu belirtmektedir (Sütçü, 2015: s.36). Bu zihinsel yaratımla kişi içsel bir anda, görüntüye aktarılmış hikâyelerin deneyim somutluğuyla, duygu durumlarında bir uyanma yaşamaktadır. Bu içsellik VR'ın gerek kullanım biçiminin yarattığı tek başına deneyimi, gerekse deneyimin içinde 360 derecelik görece özgürlüğü sayesinde farklı bir perspektifle sağlanmaktadır. Kişisel gerçeklik alanında VR kişinin iç dünyasının dijital temsilleriyle gerçeğe hem yaklaşmakta hem de ondan fiziksel anlamda hayli uzaklaşmaktadır. Gözlüğü takmasıyla birlikte o dünyanın içinde fiziksel gerçekliğinin dışında bir deneyime geçmektedir. Kişi gerçek yaşamda da anılarının silik duvarları arasında, fiziksel dünyadan bağımsız olarak, her an ve hatta hiç beklenmedik zamanlarda bir zihin yolculuğuna çıkabilmektedir. Proust'un madlen kek metaforu da bu durumun en iyi açıklayıcılarındandır. Fincana yumuşaması için keki batırmasıyla birlikte dağınık anıların arasında yolculuğuna başlayan karakterin hislerini yazar "Bütün şehir fincanımdan taştı" ifadesiyle en iyi biçimde açıklamaktadır (Proust, 2017a: s.54). Birebir yaşanılan o kısacık an'ın, şimdi'nin dışında, yaşam daima bir anımsama sürecidir (Sayın, 2006: s. 39). Beklenmedik anlar, beklenmedik deneyimlere dönüşebilmektedir. Kişinin anıları, şimdinin nesneleri vasıtasıyla başka bir zaman ve mekân deneyimi yaratabilmektedir. Böyle ansızın gerçekleşebilecek bu gibi durumların gerçek olmadığını söylemek ne kadar doğrudur? Refik Anadol 2018 yılındaki "Eriyen Hatıralar" isimli enstalasyonuyla iyi ve kötü hatıraların beyinde yarattığı hareketlenmenin sanatla birleşimini etkili bir biçimde ortaya koymuştur.



Resim 6: “Eriyen Hatıralar” Sergisi

Kişisel bir gerçeklik ve içsel bir alan olarak anılar günümüzde böylece bilim, sanat ve teknolojiyle bir araya gelebilmektedir. Böyle bir durumda VR’ı da Proust’un madlen kek metaforu gibi yorumlayıp anlamlandırmak imkânlı hale gelmektedir. Bir VR gözlükle kendisini dış dünyanın gerçekliğinden soyutlayarak başka bir an’a içsel gerçekliğiyle birlikte dahil olabilmektedir. Bu durum bir filmi, videoyu seyretmenin ötesindedir. Bu nedenle “dahil olma” olarak adlandırmak yanlış olmayacaktır. Kişinin bireysel olarak bu sanal dünyanın gerçekliğini deneyimleme biçimi onu orada var etmektedir.

Yaşamı, varlığı, duyguyu anlamaya çalışan insan, anlama ve kavramaya erişemediği anlarda, konular üzerine bazı düşünme ya da rahatlama benzeri pratikler üretmektedir. Bu pratikler bazen dinsel ve mitolojikken bazen de sanat, felsefe ve bilimle iç içe olmaktadır. Her durumda esas olan anlama çabasıdır (Velioğlu: 2017: s.7). Bu anlama çabası sanatsal yaratımda öncelikli olarak kişisel gerçeklik alanından geçmektedir. Ancak bilinmektedir ki kişisel gerçek alan, diğer yandan toplumdan beslenmekte, yaşamın sunduğu deneyimlerle farklılıklar içinde biçimlenmektedir. Deneyimler her insanın yaşamının zamansal döngüsünde başka yaşanmaktadır. Bu da kişisel gerçekliğin farklılığında en temel belirleyenlerdendir. Kişisel gerçekliğin ve bunu anlamanın bir açıdan deneyimlerle biçimlenmesi her ne kadar zamanın geçmişle kurduğu bağda yatsa da gelecek öngörüsü daha anlamlı görünmektedir. Guin, geleceğin önümüzde bir şey olarak göründüğünü ve geleceğin harika vaatlerde bulunarak beklediğini belirtmektedir. Her bir etkinlik, yenilik ona doğru adım atmak

anlamına gelmektedir. Geleceğe adım atarak ilerlerken geçmişin nerede, hangi noktada olduğunu bilmek daha kolaydır. Geride kalandır, ardımızdadır (Guin, 2018: s.213).

Ancak içsel zamanın varlığında geçmişten kaçmak her zaman tercih edilmemektedir. Fiziksel yaşamda geçmişin izleriyle yüzleşmek sancılı da olsa sanallığın zamansal boyutunda bununla karşılaşmak daha mümkündür. 360 derecelik bir öyküde kişinin hikâyeye girerek, yaşamının geçmişine yönelik izler bulması, gerçeğin güçlendirilmesiyle birlikte daha etkili olmaktadır. Anımsamak ve bu anımsamayı üst bir gerçeklikle deneyimlemek içsel varlığı da kuvvetlendirmektedir. Diğer yandan 360 video, oyun, film gibi deneyimlerin kişiye sağladığı bazı özgürlük alanları da içsel varlığı doğrudan kişiye yöneltmekte ve buradaki etkisini kuvvetlendirmektedir. 360 VR filmi deneyimleyen kişinin o evrende görebileceği anları seçmedeki özgürlüğü[102] yaşadığı anın gerçekmiş etkisini artırmaktadır. Ve bu esnada kişinin taktığı gözlükle fiziksel gerçekliğinden uzaklaşması, onu içsel dünyasının hakikatine yaklaştırmaktadır. Kişi anıları ve düşlerinin kendisine özgü gerçekliğini bir VR film atmosferinin deneyimiyle birleştirebilmektedir.

Sözlü kültürde etkili bir söylem olan "anımsayabildiğini bilirsin" (Ong, 2014: s.49), cümlesi kişinin VR deneyiminde anımsadığı ile karşılaşma, onunla yüzleşme eylemine dönüşebilmektedir. Anımsama durumunun böyle bir atmosferle devreye girmesi, gerçekliğin sanal boyutunda içsel gerçekliğin yaşanmasını sağlamaktadır. Böylece sanal evren, fiziksel evrene uzanarak ondan bir şeyler almaktadır. Trevenian da *Şibumi*[103] adlı romanında karakter zamanın bir tür sihirbaz hilesi olduğunu belirtmekte ve "artık altmışaltı yaşındayım Nikko. Senin bulunduğun noktadan ileriye bakıldığında altmışaltı yıl çok uzun bir süre. Senin hayat tecrübenin üç katından fazla. Ama benim bulunduğum noktadan bakıldığı zaman, yani geçmişe doğru bakıldığı zaman, bu altmışaltı yıl, tıpkı şu dökülen kiraz çiçeklerine benziyor. Hayatım alelacele çizilmiş ama vakit yetmediği için ayrıntıları doldurulamamış bir resme benziyor" cümleleriyle açıklamaktadır (Trevanian, 2019: s.109). Gerçek dünyanın hızla geçen

[102] Burada 360 derecelik sahnenin yönetmen tarafından kurgulanması söz konusudur. Bu kurgu bahsi geçen özgürlüğün de kısmi olmasını nitelemektedir. Buna yönelik tartışmalara araştırmanın ilerleyen bölümlerinde yer verilecektir.

[103] Trevanian. (2019). Şibumi. (Çev. Belkis Çorakçı Dişbudak). İstanbul: E Yayınları.

anları sanal dünyalarla uzayabilmektedir. Bu dünyaların ortaya koyduğu başka zaman ve mekân tasarımının kişisel gerçeklikle kimi kez bir araya gelen etkisi bu duyguyu sağlamaktadır. Geçmiş veve geleceğin şu an olmayan deneyimleri VR ile her an var olmaya açıktır. Böylece ilerleyen zamanlarda pek çok deneyimin her an etkili bir biçimde yeniden yaşanabileceğini, gerçekliğin hiper etkisiyle bunun güçlü bir alana dönüşebileceğini öngörmek mümkündür.

Platon insan ruhunu düşünce, irade ve arzu/istek olmak üzere üç şekilde düşünmüş (Platon, 2005: s.14); Schopenhauer ise her eylemi bir ihtiyacın sonucu olarak görerek, karşılaşılan ihtiyaçların haz verdiğini söylemiştir. Ona göre, arzu kandırıldıktan sonra haz bitmekte ve yeniden bir arzu başlamaktadır. Bu durum arzu tatmin edilinceye kadar acı vermektedir. Yaşamın esası öyleyse acıdır, çünkü arzu sonsuzdur (Cevizci, 1999: s.8). Gerçekliğin geleneksel tanımlarında, "gerçeğe benzerlik, kurgunun, dünyanın gerçekliği ile farazi eşitliğiyle" ilgili düşünceler yer almaktadır. Bu tanımlar gerçekçiliğin mümkünlüğünü, hatta deneysel olarak doğrulanabilirliğini iddia etmekte ve gerçekçiliğin arzulanan bir şey olduğunu da söylemektedir (Stam, 2014: s.152). Böylesi bir arzu kişinin içsel gerçekliğinin anlarıyla bir araya gelmekte ve VR film atmosferiyle kişiye bir rüya evreni sunmaktadır. Bu rüya evreninde VR kişiye her ne kadar belli bir özgürlük alanı sunsa da bazen bu alanı kısıtlamaktadır. Bu kısıtlama kişilerin VR video ya da film içinde sürüklenmesine neden olmaktadır. Esasında bir rüya deneyimi gibidir. Bazen kontrolsüz ve müdahaleye kapalı bilinçdışının açığa çıktığı alana benzemektedir. Kişi bu anlarda anlatıyı yalnızca takip etmektedir. McGowan da benzer bir biçimde rüyada önemli olanın bilinç değil bilinçdışı olduğunu söylemekte ve filmlerin bilinçdışı ilişkisine gönderme yaptığını belirtmektedir (McGowan, 2012: s.41).

Bilinçdışının deneyimi kişiler için bir yüzleşmeyi ifade etmektedir.[104] Murathan Mungan'ın *Şairin Romanı*[105] adlı kitabında asıl gerçeği ortaya çıkaran bir araç olarak sis metaforu kullanılmakta ve yazar sisin örtücü gerçeğinin, asıl olanı göstermek ve onun görünmesini sağlamak için bir ara perde olduğunu belirtmektedir (Mungan,

[104] Freud, kişinin asıl gerçekliğini anlamak için, *serbest çağrışım* yöntemi ile bilinçli düşünce sisteminin üstesinden gelmeyi öngörmektedir. Bu yönteme göre, serbest çağrışımın, mantıklı, bilinçli ve geleneksel düşünceyi baypas etmesi beklenmektedir. Bu da sonrasında kişiliğin diğer kaynağına, yani bilinçdışına götürecekti (Fromm, 2017: s.16).

[105] Mungan, Murathan, (2015). Şairin Romanı. İstanbul: Metis Yayınları.

2015: s.196). Gerçek gizlenen ve görünmeyenin arkasında keşfi beklenen zor bir deneyimi ifade etmektedir. Gerçek nedir kavramını belli bir düzeyde evrensel genel geçer unsurlarla açıklamak elbette yanlış olmayacaktır. Ancak söz konusu kişisel gerçeklik, içsel zaman-mekân deneyimi ve etkileşim gibi durumlar olduğu zaman bunu açıklaması güçleşmektedir. VR ile gerçekliğin bir deneyim biçimine dönüşmesi ve bu deneyimle kişilerin kimi zaman içsel bir gerçeklik yaşaması kavramların anlamlarını çoğaltmaktadır. VR bir kişisel gerçeklik alanına dönüşebilmektedir. Bu dönüşüm bazı yanılsamalar, gerçeklikler, kişilere özgür alanlar ve sınırlamalar gibi pek çok unsuru da içine almaktadır.

2.3.1.3. "İçe Dönüş" Deneyimi Olarak VR: Sanal Varoluş

İçe dönüş deneyimi, sanal olarak ışınlanan kişinin sanal varoluşunu da ifade etmektedir. Bu sanal varoluş kişinin iç dünyasını açmakta ve bununla yüzleştirmektedir. Sanal dünyanın dijital temsilleri ise bu varoluşun uzantılarındandır. Ancak bu temsil her zaman gerçeği yansıtmamaktadır. Etkileşim halinde zihinsel olarak varlık gösterdiğimiz sanal evren, avatarların varlığıyla kişinin asıl gerçekliğinin dışında olabilmektedir. Dijital temsiller çoğunlukla bizden doğrudan olarak izler taşımamaktadır. Zaten sanal dünyaların bir anlamda fantezi dünyalarıyla birleşim hali bu durumu meşrulaştırmaktadır.[106]

Esasında insan faaliyeti kurmacaya dayanmakta ve fantezi ile bağlantı kurmaktadır. Fantezi bastırma ve yüceltme süreçleriyle kişide oluşan boşluğun doldurulmasına ilişkin bir inşa sürecidir. Böylece fantezi ile arzunun tatmini ayrılmaktadır. Fantezi bir tatminden çok nasıl arzulayacağımızı öğrendiğimiz bir işlem olmaktadır (Bakır, 2016: s.137). Kişilerin arzu ettiği yaşam, kişi ya da olayların deneyimini sunan bu dünyalar, böylece avatarların gerçeği yansıtmıyor olma kısmının da üstünü örtmektedir. Zaten bu avatarların temsil edildiği yer de sanal yerdir. Diğer yandan kişilerin zaten bir kaçış olarak gördüğü bu evrenin onların kendi kişisel gerçekliklerini yansıtıyor olduğu görüşü gerçekliğin anlamına başka bir açıdan

[106] VR'da da kimi uygulamalarla birlikte, kullanıcı bir avatar oluşturmakta ve bunu kendi seçimlerine göre kişiselleştirmektedir. Gerçek kişiler onları temsil eden dijital görünümleri ile bir etkileşim biçimi meydana getirmektedir.

gönderme yapmaktadır. Böylece, fiziksel gerçeklikten başka bir gerçeklik vaadiyle VR farklı biçimlerde bir varoluş deneyimi oluşturmaktadır.

Bourdieu, kişinin muhakkak ki kalıcılık ile tanımlandığını ve ait olduğu yer ile ilişkilendirildiğini belirtmektedir. Bunun dışında kalanlar ise evsiz-barksız ya da yersiz-yurtsuz olma gibi durumlar oluşturmakta, bu da varoluşun dışını tanımlamaktadır (Bourdieu, 2016: s.163). Benzer bir biçimde sinemadan yansıyanlar ile etkileşime girerek bir soyutlanma yaşamak başka türlü bir varoluşu tanımlamaktadır. Stavros Tornes Manifestosu'nda "sinema varoluşun sonsuz yansımasıdır" ifadesine yer verilmektedir. Manifesto'ya göre, "sinema hayal gücü ve imkânsız arasındaki yaklaşma/uzaklaşma noktasıdır. Sinema bu vaattir: hayal edilemeze ulaşmak, beklenmediğe karşı cesaret" cümlesi yer almaktadır (2011: s.75).[107] Sinema, fiziksel varlığın bedensel kaygılardan bir anlığına uzaklaşıp, başka hikâyelerin başka anlarına tanıklık ederek bir yanılsama içinde rahatlamayı sağlamaktadır. Varlık, gerçeklik, zamansal süreçleri ve bu süreçlerin yarattığı pek çok şey perdeden yansıyanların ışığında başkalaşmaktadır. Bu başkalaşım gerçekliğin artırıldığı sanal dünyada daha da kuvvetlenmektedir. Sanal gerçekliğin kişisel deneyimi çerçevesinde kişi başka kimliklerle varoluşunu sürdürmektedir. Varoluş, fiziksel zaman ve mekânın sanala uzanan kollarıyla başkalaşarak sürdürülmektedir. Beden önce başka bir gerçekliğe zihinsel olarak ışınlanmakta, ışınlanan kişi bir içsel gerçekliğe geçmekte ve burada varlığını başka bir biçimde yeniden meydana getirmektedir. Tüm bunlar fiziksel gerçeklikte çok küçük bir alanda ve çok az bedensel hareketlerle sağlanabilmektedir. Minimal fiziksel etki, içsel dünyada bir sanal varoluş ile geniş bir alana kapı açmaktadır. O kapı, hayalin genişliğinden, rüyanın bilinçdışı uyaranına kadar pek çok gerçeklik ve gerçekliğin sanrısını görünür kılmaktadır. Tüm kavram ve etkiler bir kez daha iç içe geçmekte; anlamlar bir kez daha bulanıklaşmaktadır. Bu kez bulanıklaşan kavram ise varlık ve varoluştur.

Aristoteles varlığın "çok anlamlı" yapısını vurgulamaktadır. Buna göre varlık ne eşanlamlı ne de eşsesli bir kavramdır. Eşsesli değildir, çünkü eşsesli terimler arasında ortak olan hiçbir şey yoktur. (Örneğin Türkçe'de sayı olan "yüz"le, insan çehresi anlamındaki "yüz" gibi). Oysa varolan şeylerin varlıkları arasında bir anlam benzerliği

[107] Stavros Tornes Manifestosu (2011). Sinema Manifestoları içinde. (Haz. Şenol Erdoğan), İstanbul: Altıkırkbeş Yayın.

vardır. Diğer yandan varlık, eşanlamlı da değildir, çünkü eş anlamlı terimler arasında (örneğin Türkçe'de "kırmızı" ile "al" terimleri arasında) bir anlam özdeşliği söz konusudur. Varlık varolanların, aynı anlamda ve ölçüde paylaştıkları bir nitelik değildir (Arslan, 2007: s.123). Herakleitos varlığın kendisinin yalnızca oluş olduğunu ya da yalnızca oluşun varolduğunu söylemektedir. Diğer bir ifadeyle varlığı, oluşa indirgemektedir (Arslan, 2006: s.190). Heidegger, varlığı en yalın haliyle "mevcut-olma, mevcut olmaya bırakma: mevcudiyet" şeklinde tanımlamakta (Heidegger, 2001: s.39); varoluşçuluğun insan için izlenecek yeni bir yol keşfi olduğunu; bunun teorik ya da pratik yol olmayıp en doğru existentia (varoluş) biçimi ya da varlık biçimi olduğunu söylemektedir (Gaidenko, 1966: s.46). Sartre ise buna yönelik "dünyada olma diye adlandırdığımız sentetik münasebet nedir?" ve "aralarındaki münasebetin mümkün olması için, insan ve dünya ne olarak anlaşılmalıdır?" sorularına yanıt aramaktadır. Ona göre iki soru da birbiri üzerine taşmaktadır ve bunların birbirinden ayrı yanıtlanması mümkün değildir. Çünkü nesnel olarak bakılabildiğinde insan davranışlarından her biri insanı, dünyayı ve onları birleştiren bağlantıyı ifade etmektedir (Sartre, 2011: s.50). Bu kavrama yönelik daha pek çok kişi çeşitli tanımlamalarda bulunmuştur. Weil için varoluşçuluk bunalımı ifade ederken, Mounier için umutsuzluk, Hamelin için bunaltı, Banfi için kötümserlik ve Wahl için başkaldırıştır. Diğer yandan bu kavram Marcel'e özgürlüğü ifade ederken, Lukacs'a idealizm, Benda'ya usdışıcılık ve Foulquié'ye göre saçmalık felsefesi anlamına gelmektedir (Bezirci, 1996: s.10).

Yaşam, yaşamın gerçekliği ve bu gerçekliğin varlığı sanat ile birlikte yol almakta ve birbirine bağlanan iplerle bu yolda birlikteliğini sürdürmektedir. Dostoyevski sanatı ve yaşam arasındaki ilişkiyi "ilkin sanat yaşamı taklit eder. Sonra yaşam sanatı. Derken yaşam varoluşunun sanatlarda olduğunu fark eder" şeklinde ifade etmektedir (Dostoyevski, 2018: s.41). Sanat varoluşu yansıtmaya devam ettikçe sinema sanatı da bu varoluşun en etkili örneklerini sunmayı sürdürmektedir. Sanal hikâye, gerçek hikâyenin uzağında değildir. Hatta gerçeklikten beslenmekte kimi zaman da onun ötesine geçmektedir. Kişiler ise bazen fiziksel gerçeklikte asıl benliğini bulmakta zorlanırken, sanal gerçekliği kendisine bir alternatif varoluş biçimi olarak görebilmektedir. Dostoyevski, kişinin kendine yönelik eminsizliğini, sorgusunu ve

bunun mücadelesini *Öteki Ben*[108] kitabında Bay Golyadkin karakteri ile yansıtarak, karaktere ilişkin şu ifadelere yer vermektedir: "Çift atlı arabadaki adam, Bay Golyadkin'in masa şefi yardımcısı olduğu dairenin şube müdürlerinden Andrey Filippoviç'ti. Bay Golyadkin, saklanmanın nafile olduğunu, Andrey Filippoviç'in onu kesinlikle görüp tanıdığını anladı ve kıpkırmızı kesildi. Gözlerini Andrey Filippoviç'e dikmiş şapkasını çıkarırken tarifsiz bir kaygıyla içi içini yiyordu. Eğilerek ona selam versem mi acaba? Kim olduğumu saklamadan, açıkça, gözlerine baka baka… Ya da gördüğü aslında ben değilmişim gibi, bana çok benzeyen başka biriymiş gibi mi davranmalıyım? Değilim işte, ben değilim… diye söyleniyordu. Hayır, Andrey Filippoviç, bu ben değilim, asla ben değilim!" (Dostoyevski, 2015: 9).

Kişi fiziksel gerçekliğinde de kendisini mevcut varoluş biçiminin dışında görebilmekte kimi kez de bunun çelişkisine düşebilmektedir. Sanal dünyalar bu çelişkilerin başka bir zaman mekân gerçekliğinde yansıtılarak bir kaçış hazırlayan alanlardandır. Sanal dünyada geçen farklı bir zaman mekân deneyimi bu gücü artırmaktadır. Tom Robbins, *Parfümün Dansı*[109] adlı kitabında yoğun ruhsal yaşantılar için "zamanın askıya alınması" gerekliliğini söylemektedir. Bu durum "zamanın dışında olma" ya da "zamansız olma" duyguları yaratmaktadır (Robbins, 2018: s.407). Zamanın askıya alınarak bir kaçış halinde sanal dünyanın ilginç evreninde varoluşu konu edinen filmlerden biri de *Existenz* (David Cronenberg, 1999) filmidir. Filmde bu kez kaçış evreni olarak sunulan sanal dünya renkli bir evrenin vaadinde değildir. Bir oyun biçiminde belli mücadeleleri de içeren bu dünyada bilinçdışının korkutucu halleri yer almaktadır. Filmde karakterler sanal varoluşunu organik bir bağ ile gerçekleştirirken (bugünün VR gözlüğünün başka bir biçimi) o bağ süreç içinde onların bir parçasına dönüşmektedir. Varoluşu sanal dünyada yaşayanlar için de gerçek dünyadakinden başka bir zaman mekân anlayışı başlamaktadır. Sanal varoluş deneyiminde zaman algısı daha geniş, mekân ise ütopik/distopik olabilmektedir. Mazuryk ve Gervautz, VR ile üretilen bir dünyayı büyülü yeni gerçeklik olarak açıklamakta ve bu sayede dünyayı başka bir boyutta görmeyi hatta gerçek yaşamda

[108] Dostoyevski, F. (2015). Öteki Ben. (Çev. Leyla Şener). İstanbul: Lacivert Yayıncılık.

[109] Robbins, Tom (2018). Parfümün Dansı. (Çev. Belkıs Çorakçı Dişbudak). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

erişilemeyecek şeyleri deneyimleme şansı yarattığını belirtmektedir. Onlara göre böylece bu dünyada sınır ve kısıtlamalar azalmakta ve bir dördüncü boyut oluşmaktadır: bu boyut hayal gücünün boyutudur (Mazuryk ve Gervautz, 1996: s.1). Çünkü insanlar daima mevcut durumundan daha fazlasına ulaşmaya çalışmakta ve ekranda bir resim seyretmek yerine onunla etkileşim haline girerek bir dördüncü boyuta –hayal dünyasına- geçmeyi istemektedir. Bu istek VR'ı daha popüler hale getirmektedir (Mandal, 2013: s.304). "Zamanın askıya alındığı" bu gibi durumlar, kişinin yoğun duygularını ortaya çıkaran bir ortam sağlarken, dördüncü boyut olarak görülen hayal gücü de bu zamansızlığın en belirgin örneklerinden olmaktadır. VR'ın ürettiği bu dünya yeni bir boyut ve yeni bir gerçeklik yaratmaktadır. 4. boyutun hayal gücü varoluşun deneyimini sunmaktadır.

Sanal gerçeklik ortamlarında önemli görülen durumlardan biri, etkileşimli simülasyon içinde kullanıcının 'varlık' ya da 'telepresence' hissidir. Bu kavramlar "mevcudiyet" anlamına da gelmekte; kullanıcının yapay bir çevrede olduğuna dair inanç ve ikna olması gerekliliğini belirtmektedir (Richards vd., 1994: s.386). Sanal dünyalarda Lego seti kullanarak bir ev inşa etmek gibi yapay bir harikalar diyarı yaratmak mümkündür. Sanal evrenin yaratımı ve bu dünyaya insanların geçiş yapma istekleri "gündelik yaşam ondan kaçmak isteyecek kadar kötü müdür?" gibi bazı varoluşsal soruları akla getirmektedir. VR evreninde olmak insanları daha mı mutlu yapıyor? VR'ın diğer insanlarla bir arada yaşama kabiliyeti üzerindeki etkisi nedir? gibi bu sorular, sosyal sanal dünyaları göz önüne alma gerekliliğini ortaya koymaktadır. O dünyadaki kimlik aynı zamanda gerçeklikten uzak idealize olmuş ve maskelerin ardına gizlenmiş bir kimliktir. Bu durum sanal görüntüden gerçek görüntüye geçiş ve sanal dünyadan gerçek dünyaya geçişte insanlarla olan iletişimin ne boyutta ve ne şekilde devam edeceğine de bir soru işareti bırakmakta (Mazuryk ve Gervautz, 1996: s.59); bu test edilmiş VR dünyalarıyla gerçekçilik sürekliliğinin tam olarak neresinde yer alınmaktadır? sorusu önemli sorulardan bir diğeri olmaktadır (Gisbergen vd., 2019: s.54). Gerçek yaşamda kişilerin kimliklerini ne kadar gerçek yansıttığı ve ne kadar kendi olabildiği gibi bazı sorular sanal dünyadaki varoluşu ve oranın sanallığının şüphesini de kuvvetlendirmektedir. Eğer sanal dünyadaki benlik gerçeği yansıtmıyorsa gerçek yaşamdaki benlik bütünüyle sahici midir? Sanal dünya

gerçek dünyadan keskin olarak ayrılmakta ve sadece düş dünyalarını mı tanımlamaktadır?

The Perks of Being a Wallflower (Stephen Chbosky, 2012) filminin bir sahnesinde "*çünkü bu şeylerin hiç olmadığını söyleyen insanlar var. Bu insanlar 17 yaşlarına girdiğinde 16 yaşında olmanın ne demek olduğunu unuturlar. Bir gün bunların sadece hikâye olacağının ve fotoğraflarımızın sadece eski fotoğraflar olarak kalacağının farkındayım. Hepimiz birilerinin anneleri babaları olacağız. Ama şu an, bu anlar hikâye değil. Gerçekten oluyorlar, buradayım ve ona bakıyorum*." cümleleri geçmektedir. Deneyimin o anki sahiciliği "gerçek" bir anı ifade etmekte midir? Bir VR deneyiminde yaşanan hiper gerçeklik yaşamın gerçekliğiyle hangi noktada eşleşmektedir? Pek çok soru gerçek ile sanaldaki anlamı ortaya koymak için sorulmaya devam edecektir. Fakat bu iki varoluş biçimindeki bazı şüpheler gerçekliğin nerede olduğuyla ilgili sorunun cevabını güçleştirmektedir. Gerçek yaşam başından beri bildiğimiz ve varolduğumuz bir gerçeklik biçimi olarak devam ederken, sanal dünyadaki varoluş gerçek yaşamdaki varoluşa bir hiper etki katmaktadır. Dolayısıyla böyle bir durumda gerçek gerçeklik sanal gerçekliğin gölgesinde kalabilmektedir. Çünkü Jerald'ın da belirttiği gibi tamamen sürükleyici bir VR deneyimi yalnızca bir içerik sunmaktan daha fazlasıdır. Bir kullanıcı fiziksel olarak kendi bedenini sezgisel yöntemlerle kullanarak sanal dünyayla etkileşime girebilmektedir. Kullanıcı sanal dünyada kendisini bir var olma biçimiyle orada "mevcut" hissetmektedir (Jerald, 2016: s.43). Kişi burada hayali dünyadaki nesnelerle, karakterlerle ve yerlerle etkileşime girebilmektedir.

Yazılı, metin tabanlı etkileşimli dünyaların ortamına artık çoğunlukla etkileşimli kurgu (IF) adı verilmektedir. Bilgisayar tabanlı bir dünyayı etkileme yeteneği, bir etkileşim biçimini tanımlamaktadır. Etkileşimli kurgu ile kullanıcı şeylerin yerlerini değiştirerek, nesneleri toplayıp ayarlayarak, anahtarları çevirerek etkin rol almakta ve bakış açısını değiştirme yeteneğine sahip olmaktadır. Sanal gerçeklik, katılımcının dünya içinde fiziksel olarak hareket etme kabiliyetiyle yakından ilişkilidir ve başın hareketleriyle yeni bir bakış açısı elde etmektedir. Birçok VR deneyiminin, katılımcı tarafından değiştirilemeyen statik dünyalarla oluşturulduğu doğrudur; ancak birçoğu dinamiktir ve modifikasyona izin vermektedir (Sherman ve Craig, 2003: s.11). Bu çerçeveden sinemayı yorumladığımızda etkili bir VR film deneyimi karakterleri hangi

anlamda sanal evrende var etmektedir? Hikâyeye ışınlanan seyirci nasıl bir varoluş içindedir? Kişiler VR'da bir deneyim yaşamakta ve bu deneyim o dünyada bazı etkileşimler sağlayarak deneyimi güçlendirmektedir. Bu güçlü deneyim aynı zamanda güçlü bir varoluşu da ifade etmektedir. Bir VR filmde seyircinin karakter, nesne ya da hikâyeyle etkileşime geçebilmesi 360 derecelik filme bir anlamda "oyun" etkisi katmaktadır. Hikâyeye yön verebilme, karakterlerle temas kurma, kendi gerçekliğini, kendi kurgusunu meydana getirme gibi bazı yeni unsurlar sanal varoluşu güçlendirirken sinema için yeni bir dil ve anlam meydana getirmektedir. Bu tür unsurların 360 VR ile sinema dünyasına girmesi alışılmış sinema algılarının da değişmesini ön görmektedir. VR film deneyimi bir anlamda "oyunlaşmakta" ve kişi bunun içinde varlık göstererek olaylara müdahale etmektedir. Karakterlerle kurduğu ilişki de filmde özdeşleşme, yabancılaşma, filmde hâkimiyet kurma gibi pek çok duyguyu da içine almaktadır. VR'ın her geçen gün daha etkili bir gerçeklik alanı yaratması VR film için bazı zorlukları meydana getirse de süreç içinde pek çok yeniliğin sinema diline gireceği muhtemeldir.

VR filmler şu an çoğunlukla festivallerde gösterilmekte ve aygıtlarla izlenmesi sebebiyle, eski zamanların eğlence parklarındaki film gösterimlerini anımsatmaktadır. Ayrıca bazı VR deneyimlerinin Oculus Rift, HTC Vive gibi pahalı araçlarla sağlanması deneyimin daha kısıtlı bir izleyici kitlesine ulaşmasına neden olmaktadır. VR, esas potansiyelini izleyicinin pasif konumunu değiştirerek, seyretmekten "yaşamaya" geçişiyle oluşturmaktadır (Sarı, 2017: s.14). Ancak bilinmektedir ki VR hayatımızı diğerlerinden farklı olarak değiştirmeyi vaat eden güçlü bir teknolojidir. Duyularımızı yapay olarak uyarmakta, bedenlerimiz gerçekliğin başka bir versiyonunu kabul etmek için kandırılmaktadır. VR, çizgi film benzeri büyülü bir dünyada gerçekleşebilecek, bizi dünyanın ya da evrenin başka bir bölümüne taşıyabilecek uyanık bir rüya gibidir (Lavalle, 2019: s.VII). Uyanık bir halde rüyada olma durumu, aynı zamanda sanal dünyada varlık göstermenin ve orada var olma deneyiminin artırılması, gerçekliğin güçlendirilmesiyle mümkün olacaktır. Şu anki görümüyle dahi gerçeklik hissinde etkili bir alternatif yaratan VR'ın gelecekteki gelişim süreci ve buna yönelik yatırımları düşünüldüğünde, varoluş gücünün de benzer bir biçimde artacağını söylemek çok zor değildir. Ancak bu yeni durumun getireceği olumlu ve olumsuz yönlerin neler olacağı konusu tartışmalıdır. Gerçek gerçeklikte varlık ile sanal

gerçeklikteki varlık nasıl bir birliktelik ve çatışma yaratacaktır? Kişiler hangi dünyada gerçekten "varolduğunu" hissedecektir? Bunun belirleyenleri neler olacaktır? gibi pek çok soru yanıtlarını bulmak üzere beklemektedir. Fakat şu an bu sorulara kesin cevaplar vermek güçtür ve verilse bile yanıltıcı olacaktır. Bu teknoloji yeni sayılabilecek bir aşamadadır ve çoğu şey bir fikir ya da öngörü durumundadır.

2.3.2. "Ben"in Sanal Mekân Deneyimi

Fiziksel gerçeklikten sanal gerçekliğe zihinsel olarak "ışınlanan" kişi sanallığın yeni deneyiminde başka bir zaman ve mekân varlığına geçmektedir. Sanal varlığı aynı atmosferin mekânsal ve o mekânda somutluk kazanan zamanında bir hikâyeye dâhil olmaktadır. Sanal evrenin zaman ve mekân farkındalığı önemlidir çünkü deneyim, o dünyanın ipuçlarıyla sağlanmaktadır. Kişi, zihnini bir başka evrene taşıdığı için, yanılsamasını da yanılsamanın sahiciliğini de orada sanal varlığı ile bir mekâna konumlandırılması sonucu elde etmektedir. Kişi kurgulanan bir öykünün sanal mekânında hikâyeyi takip etmektedir. Mekân kişinin varoluşunu sağlayan önemli bir tasarım alanı olmaktadır. Kişi sanal mekânlarda kimlik kazanmaktadır. Dolinsky de benzer bir biçimde artık sahip olduğumuz elektronik pencereler ve sanal alanlar var olduğunu söylemekte; ortam ve konumun kişiyle ilişkisi nedir? sorusuna yanıt aramaktadır. İnsanlar esasında yıllar içinde çok fazla değişime uğramamış, hâlâ aynı sayıda uzuv ve duyuya sahip yapılar olarak yaşam sürmektedirler. Değişen şey, etrafımızda tasarlanan dünyalardır (Dolinsky vd., 2005: s.646). Tasarlanan dünyalar bir alan yaratmakta ve VR film ile kişiler bu alanın içine, bir öykü deneyimine ışınlanmaktadır.

Bir öykü anlatmak kurgusal bir işlem ve bir temsil biçimidir. Öyküde yer alan karakter, zaman ve mekânda somutlaşmaktadır (Öcal, 2018: s.59). Bu temsil edilişin sanal bir boyuta da taşındığını söylemek mümkündür. Çünkü alışılmış anlatı yöntemleri burada mevcuttur ve kişiler bir hikâyenin içine yerleştirilmektedir. Hikâyeye yerleştirilen kişi, o an ait olduğu mekânın temsil biçimleriyle etkileşime geçmektedir. Temsil edilen kişi, zaman ve mekânın fiziksel gerçekliğinin bazen ulaşılamayan noktalarından çıkarak, sanal gerçekliğin ulaşılabilir aşamalarını yaratmaktadır. Zaten bir film izlemek aktarılan hikâyenin zaman ve mekânında

yolculuğa çıkmak anlamına gelmektedir. İki boyutlu film izlemek ile 360 derece VR film izlemek bu anlamda aynıdır. Ayrılan kısım ise seyircinin bu yolculuğa başka bir açıdan dâhil olma durumudur. Çünkü izleyici olaylar, kişi ve mekânlara daha yakından bakmakta, bir ölçüde kendi kurgusunu oluşturmaktadır. Bu da sanallığın atmosferinde seyircinin algıladıklarını önemli kılmaktadır. Çünkü zamanı bir mekânda boyutlandırmak o boyutun içinde bir hatıraya, içsel bir an'a dokunmak demektir. Böylece sinema zaten bir düşünce oluşumu ve aktarımı sağlarken VR film ile bu aktarımı farklılaştırmaktadır.

Deleuze'e göre sinema, düşünceyi sunmakta ve harekete geçirmektedir. Sinemayı böyle bir etkinlik yapan da düşünceyi felsefeden ayrı bir biçimde aktarmasıdır: Sinema, düşünceyi 'hareket ve zaman imgeleri'yle kavramlaştıran insani bir yaratımdır (Sütçü, 2015: s.17). Düşünce yaratımının hareket ve zaman ile birleşimi kişilerde etkili bir an konumlandırması yaratmakta ve bu konumda kişiler filmin hikâyesinde zamanın döngüselliğinde hareket etmektedir. Bu hareket onları filmin öyküsü ile bütünleştirmektedir. Bu bütünlükte kişi hatıralarını uyaran pek çok etki ile kalmaktadır. Proust'un "hatırlarımızın o yarı saydam mermer yanı yok mu?" (Proust, 2017b: s.10) sorusu gibi, kişi belki de kendisini en iyi bir öykünün içine dâhil olarak açığa çıkarmaktadır.

Diğer yandan teknolojinin hızla gelişimi hareket ve hız algılarını da değiştirmektedir. Bu hız ve harekette kişi büyülü bir halde halüsinasyonlar içinde yaşamaktadır. Gerçek olan ile sahte ve yine gerçek olanla düş arasındaki çizginin bulanıklaşması gibi, mekân ve zaman arasındaki çizgiler de silikleşmektedir (Gürsakal, 2018: s.7). Bunu açıklamak için "Sosyal Varoluş Kuramı"ndan bahsetmek anlamlı olacaktır. Bu kuram, elektronik iletişim araçlarının, kişilerin birbiriyle olan etkileşimlerini ve gerek kişinin kendine gerekse diğer insanlarla olan etkileşimine yönelik varlığını ne oranda hissettiğini açıklamaktadır. Bir iletişim aracının beslendiği ne kadar çok kanal varsa bu durum insanlarda daha fazla hissetme duygusu yaratacaktır. Kişiler iletişimleri esnasında karşısındakinin varlığını daha net duyumsayabileceklerdir (Tosun, 2017: s.44)[110]. Çizgilerin böylesine silikleşmesi

[110] Kuram; Short, Williams ile Christie (1976) tarafından telekonferans sistemlerinin araştırılacağı bir kuram olarak ortaya atılmıştır. Devamında ise bu kuram, internet teknolojileriyle bunun kişiler arası etkilerini araştırmada kullanılmıştır. Esasında bu kuramdan önce de elektronik iletişim aracılığıyla kişilerin bir "gerçek" yaşam mekânlarına alternatif bir sanal mekân oluşturdukları ve orada varlık

beraberinde pek çok soruya da parantez açmaktadır. Bu gelişmeler kişilere başka alternatifler yaratmakta ve bu alternatifler kullanıcı için başka zaman ve mekânın kapılarını aralamaktadır. Çünkü Sherman ve Craig'in de belirttiği gibi VR aynı zamanda alternatif gerçeklik olarak anlam taşımakta, alternatif bir gerçekliğe veya bakış açısına daldırmayı nitelemektedir (Sherman ve Craig, 2003: s.7).

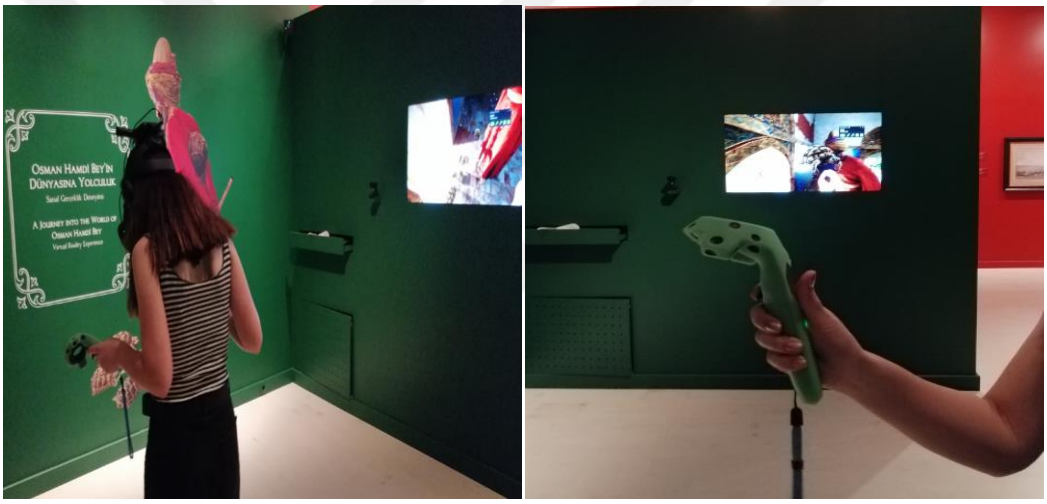
Burada sanat bir kez daha öne çıkmaktadır. Çünkü kendisini VR aracılığıyla farklı biçimlerde ortaya koyabilmekte, bir görseli VR deneyimine dönüştürebilmektedir. Bunun belki de en iyi örneklerinden biri Devrim Erbil'in İstanbul konulu eserlerinin 2018 yılında VR ile deneyimlenebilme imkânıdır. Sergide pek çok İstanbul temalı resim yer almış ve alternatif olarak bir de sanatçının İstanbul düşü VR ile kullanıcıya sunulmuştur. Kullanıcı gözlüğü takarak İstanbul'un belirli mekânları ve simgeleri içinde dolaşabilmektedir. Burada gezindiği mekân ise tıpkı sanatçının İstanbul çizimleri gibi o çizgilerin arasında var olarak gezinme şeklindedir. Bilindik ya da beklendik bir İstanbul deneyiminin dışında bir deneyimdir. İstanbul, İstanbulu resmeden sanatçı ve VR, aynı potada bir alternatif sunmaktadır. Kişinin sanal varlığı, sanal bir mekânla bir aradadır.



Resim 7: Kullanıcı bu tür İstanbul görsellerinin 360 derece VR görünümünü deneyimleyebilmektedir.

gösterdikleri düşüncesi ortaya atılmıştı. 1962 yılında McLuhan, elektronik iletişim aracılığıyla dünyanın küçüldüğünü, kimliklerin ortak bir niteliğe taşındığını ve tüm bunları tanımlayan "global köy" kavramından bahsetmektedir (Tosun, 2017: s.44). Bununla birlikte internet kişilere görünmez olarak asıl kimliğini gizlemeyi de sesini duyurmayı da imkânlı hale getirmektedir. Bu dünyada yaşamımızdaki kişilerle olan bağımızı kuvvetlendirmek de bu kişileri uzaklaştırmak da mümkündür. Burada alternatif bir sanal yaşam ile sanal ilişkiler edinmek olanaklıdır (Tosun, 2017: s.38).

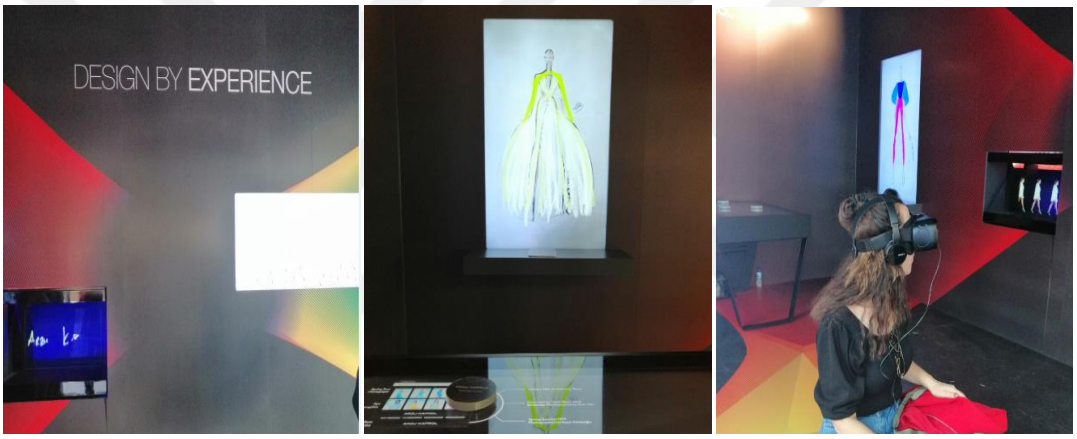
Benzer bir örneğe 2019 yılında İstanbul Pera Müzesinde sergilenen "Osman Hamdi Bey'in Kaplumbağa Terbiyecisi" eserinin VR ile deneyiminde rastlamak mümkündür. Bu kez Devrim Erbil'in özgün İstanbul çizimlerinin VR gösteriminden farklı olarak kullanıcı "Kaplumbağa Terbiyecisi" portresinin içine, sanatçının hayal dünyasının somutlaştığı tablo mekânına ışınlanmaktadır. Önce sanatçının evinin içinde bir deneyim yaşayan kullanıcı ardından elindeki joystick aracılığıyla tabloya dokunmakta ve kendisini tablonun içinde bulmaktadır. Bu şüphesiz ki kullanıcı için son derece ilginç ve etkili bir deneyimdir. Kült haline gelmiş bir eserin sanal mekânında yer almak gerçeklik hissini artırmakta ve tablonun içinde birazdan sağlayacağı etkileşimle başka bir deneyim halini yaşamaktadır. Çünkü bu kez kaplumbağaları eline alabilmekte, onları besleyebilmekte, yani temas kurmaktadır.



Resim 8: 360 Derece VR "Kaplumbağa Terbiyecisi" Deneyimi

Sanatçının eseri, VR da bir etkileşim sağlayarak farklı bir niteliğe geçiş yapmaktadır. Sanal mekânlar sanatçıların kült eserlerinin etkili bir deneyime dönüştürülmesiyle, kişiler için somut bir mekân algısı sağlamaktadır. Öncesinde yalnızca değerli bir görseli seyretmek olarak anlam kazanan eserler, kullanıcıların içinde yer alabildikleri birer mekâna dönüşmektedir. Eserler bir sanatçının hayal dünyasının gerçek ürünleri olarak sanal mekânlarda görünürlük kazanmaktadır. Gerçek ile sanal, gerçekliğin çevresinde bir sanal mekânda alternatif bir niteliğe dönüşmektedir. Alternatif bir deneyim olarak kişinin sanal mekân varlığının bir başka örneği de Designweek haftasında bir defilenin VR'da kullanıcının deneyimine

sunulmasıyla gerçekleşmiştir.[111] Gözlüğü takınca bir uzay boşluğu biçiminde, "olmayan yere" ışınlanan kullanıcı kendisini bir defilede bulmaktadır. Kişi fiziksel gerçekliğinden sanal gerçekliğin boşluk mekânına geçiş yapmaktadır. Sergide modaya ilişkin bazı bilgilere büyük dokunmatik ekranlarla kolayca erişebilen kişi son olarak bir defilenin VR gösterimini deneyimleyebilmektedir. Gerçek mekânda fiziksel olarak verilen bilgilere göz attıktan sonra sanal dünyanın bir mekânına ışınlanarak sergiyi tamamlamak mümkündür. Fiziksel gerçeklik ile sanal gerçeklik bir kez daha bir aradadır. Bu sergisinden çok önce geleceğe ilişkin düşüncelerini içeren kendisiyle yapılan bir röportajda "gelecek benim için, belki de yaratılmamış olan…Benim yapmaya çalıştığım şey zamansızlık"[112] diyerek aslında bugün geldiği aşamanın ipuçlarını vermiştir.



Resim 9: VR Defile Deneyimi

Bir "yok yer"[113] örneği olarak Refik Anadol'un *Zahiri Mekânda Arşiv* isimli çalışması da kullanıcının bir uzay mekânındaki deneyimine odaklanmaktadır. Pek çok kitap ve kaynağın arasına ışınlanan kullanıcı "yok yer" mekânında arşivdeki kaynaklara dokunabilmekte ve onları inceleyebilmektedir. Mekân bu iki örnekte de bir boşluğu nitelemektedir. Kişiler sanal zamanın boşluk mekânında bir var olma deneyimi yaşamaktadır. Böylece alışılmış eylemlerin yeni deneyimleri önceki ile sonraki arasında yeni bir anlam oluşturmaktadır. Fiziksel olarak bir boşluk mekânında

[111] 2019 "Desing Week Turkey" kapsamında Arzu Kaprol'un "Tasarımın Ötesinde" adlı etkinliği.

[112] Detaylı bilgi için: https://mediacat.com/yaraticiligin-izinde-arzu-kaprol/ Erişim Tarihi: Ocak 2020.

[113] Burada "yok yer" olarak belirtilen kavram Marc Augé'nin "Yok-Yerler" adlı kitabından referans alınarak kullanılmaktadır. Auge, M. (2017). Yok-Yerler. İstanbul: Diamon Yayınları.

yer alamayacak kişiler sanal gerçekliğin uzay mekânı benzeri atmosferini deneyimleyebilmekte ve bu atmosferdeki nesnelerle kimi kez etkileşime girebilmektedir. Burada sağlanan etkileşim "yok yer"in gerçekmiş algısını kuvvetlendirerek onu zihinlerde var etmektedir.[114]

Bir "Yersiz-Yurtsuz" Mekân

Yeni gerçeklerin ve yeni dünyaların somutlaştırılması, VR ile çalışan birçok sanatçı için büyülüdür. Buna karşılık, günlük varoluşun kopyalanması ya da gerçekliğin klonlanması favori bir uygulama olarak görülmemekte, tanımlanabilir gerçeklerin simülasyonu birçok VR sanatçısı için ilginç olmamaktadır. Çünkü VR, mekânın "yer" haline geldiği yeni, sentetik realitelerin yaratılmasını gerektiren bir araç olarak eşsizdir ve keşfedilmeyi bekleyen yeni boyutlar getirmektedir (Dolinsky vd., 2005: s.647). Esasında sanal denilen yer olmayan yerdir. Yoktur ve bir yanılsamadır. Bu yanılsamanın içindeki kişi ise bir 'yok yer'dedir. Bu 'olmayan yer'e dalış yapan kişinin bir öykü seyretmesi daha karmaşık bir yapıyı beraberinde getirmektedir. Sanallığın olmayan (sanal) mekânı kişilere gerçeküstü bir deneyim sunabilmektedir. Çünkü bu kez izleyici bir film öyküsünde mekânı seyretmemekte, doğrudan mekânın içinde yer almaktadır. Seyircinin mekânda yer alış biçimi aynı zamanda orada aktif bir rol üstlenmesini sağlamaktadır. Bir film mekânının içinde yer alan kişi nesnelerin ve karakterin de arasındadır. Bu deneyim, bir öyküyü sinemada ya da herhangi bir ekranda izlemekten oldukça farklı bir deneyimdir.

Mekânsal olarak bu yakınlık sanallığın aslında olmayan varlığında bir 'yersiz-yurtsuz' mekânda geçmektedir. Kişinin fiziksel gerçeklikte oturduğu yer onun ait olduğu gerçek yerdir. Ancak oturduğu yerin mekânsal darlığında kişi bir içsel gerçeklik deneyimiyle sınırsız bir mekâna ışınlanmaktadır. Bu sınırsız mekân diğer yandan sanal olmasıyla aslında "olmayan"dır. Ancak gerçekliğin artırılmış deneyiminde mekân da kişilere bir konumlandırma sağladığı için o mekânın içindeki her şey izleyiciye çok yakındır. Bu yakınlık onun olaylarla ve kişilerle daha mesafesiz bağ kurmasını sağlamaktadır. Bu bağ filmin içine dalma etkinliğinde gerçeklik

[114] Bu varoluş önemlidir çünkü kişiler gerçekte bir boşlukta yer alamayacağı için sanal gerçekliğin boşluk mekânında bir karmaşa yaşayabilmektedir. Bu karmaşa kişilerde baş dönmesi, mide bulantısı gibi belirtilerle kendisini gösterebilmekte ve kişiler bu belirtilere karşı deneyim öncesinde uyarılmaktadır. Fiziksel olarak da hissedilebilen tüm bu belirtiler sanal gerçekliğin "gerçek" hissini de ortaya koymaktadır.

sanrısının aktarımında etkili olsa da diğer yandan mekânsal yakınlık filmin içindeki her türlü anlatıma da daha yakından bakmak ve bu etkiyle deneyimlemek demektir. Bu da başka bir farkındalık boyutunun geliştirilmesi anlamına gelmektedir. Sanal gerçekliğin farklı mekânlarına ışınlanarak bir hiper gerçeklik yaşayan izleyici içindeki pek çok duyguyu da geride bırakmaktadır. Fiziksel gerçekliğinden bir süreliğine kopmakta ve bir "sanrının" içine dalarak deneyim halini yaşamaktadır. Fakat buradaki yanılsamalar onu kimi zaman gerçeğe çok yaklaşmaktadır. Mekânsal olarak gitmek, uzaklaşmak, sanal gerçekliğin 'olmayan' yerine misafir olmaktır. Calvino'nun, *Görünmez Kentler*[115] kitabında geçen "Anılarına ve arzularına sarılır yolcu. Anılarıyla kentleri aramaya koyulur, arzularıyla biçim verir onlara" (Calvıno, 2017: s.44) cümleleriyle anılar ile arayışı kent mekânıyla bir araya getirmektedir. Sanal mekân kişilerin anılarıyla birlikte başka bir alan olarak yer almakta ve bu yönüyle içeriğinde bir sihir etkisi taşımaktadır. O mekân bir "kaçış" mekânı görünümünde gitme, uzaklaşma eylemlerini çağrıştırmaktadır.

İnsan çoğunluklu olarak bir gitme arzusu içindedir. Bu arzu somut olarak bir gerçeklik oluşturmasa da insanlar kimi zaman eyleme geçemese de böyle bir duygu dahi kişileri rahatlatmaktadır. Ait olduğu yerden, kişilerden, coğrafyadan uzaklaşma isteği için büyük toplumsal olayların, karmaşaların olması şart değildir. Bu duygu kişilerde bir serbestlik hissi yaratmaktadır. Bu serbestlik hissinde kişiler çoğu kez karar verip hemen yola çıkmamaktadır. Ancak bunu bir olasılık olarak görmek dahi kişilerin özgür hissetmesini sağlamaktadır (Ramazanoğlu, 2018: s.181). Çünkü bir içdaralmasına karşılık kaçış, yalnızca dikkatini gelecekten başka bir yere çevirmeyi ifade etmemektedir. Bu kaçış aynı zamanda geçmişin tehdidini de ortadan kaldırmaya çalışmaktadır. Burada kaçmaya çalışılan, kişinin özünü taşıyan ve onun ötesine geçen aşkınlığının ta kendisidir (Sartre, 2011: s.95). Sanal deneyim, gitme isteğinin kuvveti, ancak eylemsel olarak bunu gerçekleştirmenin zorluğuna bir alternatiftir. Bu isteğin gerçekleştiği ancak diğer yandan onu durduran etmenlerin geçici süreliğine silindiği bir deneyim yaratmaktadır. Gitme, uzaklaşma ve özgürleşme eylemi gerçekliğin değişmeyen mekânında olası hale gelmektedir. Aslında giden de uzaklaşan da kaçan da yoktur. Ancak bir yanılsamayla beyin başka bir gerçeklik algısına geçmekte ve kişi

[115] Calvıno, Italo (2017). Görünmez Kentler. (Çev. Işıl Saatçıoğlu). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

gerçekten gitme hissini yaşayabilmektedir. Bu sebeple sanal mekân bazen kişiyi zorlayan ve baskı uygulayan gerçeklikten uzaklaşma yeri olabilmektedir. Gerçekliğin sanal alternatifinde, mekân en görünür ve en önemli unsurlardan biridir. Sanallığı deneyime açan, kişiyi konumlandıran ve kişinin alışmış olduğu mekân algısının dışına çıkaran bunun tasarımıdır. Sanal mekânlar, gerçek mekânların durağanlığından kişileri alarak, onları geniş ve sıradışı bir deneyime misafir etmektedir.

2.3.3. Ben'in Hiper-Özdeşleşme Deneyimi

Özdeşleşme ile hikâyenin içine giren, hikâyede temsil edilenle etkileşime geçen ve böylece belli bir doyuma ulaşan izleyici, bir filmi çoğu zaman bu şekilde deneyimlemektedir. Bu güçlü duygu izleyici ile film arasındaki mesafeyi kısaltmakta ve böylece film öyküsüne bir nevi seyirci de pasif bir biçimde dâhil olmaktadır. Film süresi boyunca anlatıdaki zaman, mekân ve karakterle etkileşime girip kendi gerçekliğini unutan kişi, bu yanılsamayı o anın süresi boyunca yaşamaktadır. Film bittiğinde özdeşleşilen unsurlar geride kalmakta ve zaman geçtikçe kişiden uzaklaşmaktadır. Bu açıdan film izleme kurduğu özdeşleşmeyle seyircide pek çok açıdan bir yanılsama yaratmakta ve bu yanılsama sinematografi aracılığıyla güçlü bir biçimde oluşturulmaktadır. Kişinin fiziksel gerçekliğiyle yeniden karşı karşıya kalması, filmin bitişiyle başlamaktadır. Film zamanından çıkılarak gerçek zaman deneyimine geçilmektedir. Ancak kimi zaman film öyküsüyle güçlü bir özdeşleşme yaşayan seyirci için bu durum fiziksel gerçekliğinin bir uzantısına da dönüşebilmektedir. Film hikâyesini gerçek hikâye ile bütünleştirmekte ve gerçek yaşamda filmsel yaşamdan izler aramaktadır.

Ahmet Hamdi Tanpınar'ın *Saatleri Ayarlama Enstitüsü* kitabında bu durumla yakından ilişkili bir karaktere yer verilmekte; eşi, filmlerdeki yaşamları kendi yaşamıyla birleştiren karısıyla ilgili olarak bu durumun acayipliğinden *"karım, kendisini beraber seyrettiğimiz bir filmin artisti ile Jeanette Mac Donald'la karıştırıyordu, onu kendisi sanıyordu. Birkaç gün sonra kırmızı sabahlıklarını aradı, benim süvari ceketimi bulamadığı için üzüldü. Beyaz saten tuvalet elbisesi ortada görünmüyordu, bu felâkete ağladı. Bir başka sabah daireye giderken boynuma sarıldı ve dikkatli olmamı tekrar tekrar tembih etti. Kendisini bazen Jeanette Mac Donald,*

bazen Rosalinne Russel sanan, beni Charles Boyer ile, Clark Gable ile, William Povvel ile karıştıran" şeklinde bahsetmektedir.[116] Bir film öyküsü kişilerin film süresi boyunca kendi gerçekliğinden uzaklaşma alanı olabildiği gibi, bazen de bu gerçekliğin film sonrasına da taştığı görülmektedir. Filmdeki hikâye gerçek yaşama uzanmaktadır.

Sinemanın gerçeğe yaklaşma isteği teknolojiyi kullanma artısı ile birleşmekte ve böylece film anlatımı değişkenlik göstermektedir. Özdeşleşmeyi yaratan sinematografik etkiler de bu ölçüde değişikliğe uğramaktadır. Yeni bir özdeşleşme deneyimiyle 360 VR film izlemi bu değişikliğin bugünkü güncel görünümüdür. Gerçekliğin hiper-gerçekliğe dönüştüğü günümüzde, film izleme etkinliği VR ile bir alternatif yaratarak "orada olma" duygusuyla yeni bir özdeşleşme sağlamaktadır. Gerçekliğin hiper-gerçekliğe dönüşümü bir film anlatısını da etkilemekte ve mevcut gerçeklik başka tür bir gerçeklikle yer değiştirmektedir. 360 VR film gerçeğin "daha sahici" ve asıl gerçekliğe "daha yakın" görünümüyle izleyicinin filmden etkilenme biçimini başkalaştırmaktadır. Gerçeğin böylesine dönüştüğü durumda izleyicinin yeni biçimle kurduğu özdeşleşme hissinin de farklılaşması olağandır. Sanal gerçekliğin yarattığı hiper-gerçeklik beraberinde "hiper-özdeşleşme" duygusunu da beraberinde getirmektedir. Sinemanın sağladığı bu özdeşleşme duygusu aslında gerçekliğin bir taklidi olarak "mimesis" kavramı ile de yakından ilişkilidir.

Tiyatroda "taklit etme" anlamına gelen mimesis kuramı, Realizmi, Aristotales'in arınma duygusunu kavramsallaştıran katharsis kuramını, sinemanın doğuşunu ve sonrasında Griffith öncülüğünde başlayan gerçekçi Hollywood sinemasının temelini oluşturmuştur. Mimesis kuramı Realizmde gerçeğe mümkün olduğunca yaklaşmak ve onu temsil etmek amacı taşımakta, bu esnada sanayi devrimiyle güçlenen burjuva sınıfı da fotoğrafı ve ardından sinemayı keşfetmektedir. Böylece hayal olan şey gerçeğe kavuşmakta ve insanlar yaşamı, büyük bir ekranda şaşkınlık içinde seyretmektedir (Evyapan, 2012: 76). Gerçekliğin sinemadaki bu izdüşümüyle psikanalitikçiler de ilgilenmişlerdir. Psikanalistler filmi gerçeklik izlenimi bağlamında değerlendirmekte ve insan duygusunu harekete geçirme gücüne eğilmektedir. Sinemanın hareketsizlik, karanlık gibi unsurları tanımlayan "sinemasal durum" ve kamera, optik, projeksiyon gibi nesneleri açıklayan "görüntünün ifade eden

[116] Tanpınar, Ahmet (2017). Saatleri Ayarlama Enstitüsü. İstanbul: Dergah Yayınları.

mekanizmaları", "öznenin kendisini temsilin içine yansıtmasına" sebebiyet vermektedir. Morin'in çalışmalarından hareketle 1970'lerde Baudry, Metz ve Comolli gibi bazı isimler gerçeklikle izleyiciyi bir arada değerlendirmekte ve izleyici konumlandırmasını özdeşleşmenin bir parçası olarak düşünmektedir. Özellikle Baudry[117] "aygıtın izleyicisel özneyi anlamın kökeni ve merkezi olarak yücelterek çocuksu narsisizmi okşadığını" belirtmekte ve özdeşleşmede bilinçaltı yapılara eğilmektedir. Sinema bir simülasyon aracı olmanın yanında yalnızca gerçeği yansıtmamakta, özne-etkilerini de harekete geçirmektedir (Stam, 2014: 173).

Bu harekete geçiş bir etkileşimle meydana gelmekte ve özellikle 360 VR film deneyiminde gerçekliğin artırılması sayesinde üst seviyelere taşınmaktadır. Ancak bir VR film deneyiminde özdeşleşme daha çok filmin atmosferiyle sağlanmaktadır. Sanal gerçeklik evrenine ışınlanan izleyici ait olduğu fiziksel gerçekliğini bir başka evrenin sanal büyüsüne taşıdığından, filmdeki karakterlerden de önce ilk olarak mekân ile özdeşleşmektedir. Çünkü fiziksel gerçeklik algısı minimum seviyededir ve bu alanın daralması sanal gerçeklik algısının genişlemesine sebebiyet vermektedir. Asıl gerçekliğe bir alternatif biçiminde sanal gerçeklik izleyicinin hayal dünyasını "sahicilik" ile açmaktadır. Gerçek zaman ve mekândan uzakta, bir sanal diyarda izleyici, asıl gerçekliğine çok benzeyen başka bir mekândadır. Bu da onun özdeşleşme duygusunu filmin türüne bağlı olarak öncelikle mekânsal olarak başlatmakta ve bunu sonrasında olay ile devam ettirmektedir. İzleyici klasik sinema izleniminden farklı olarak bu kez filme daha üst noktadan ancak diğer yandan daha yakından bakmaktadır. Yakındadır çünkü film atmosferinin içindedir; üst bir bakış kurulumuna sahiptir, çünkü o atmosferin bir nevi "efendisi"[118] rolündedir. Olayları, olayların içinden seyretmekte ancak seyredilmemektedir.[119] Bu durum elbette ki klasik film izleme

[117] Sinemanın gücünü "özne-etkileri" bağlamında teknoloji, kurumsal ve ideolojiyle değerlendirerek karakterize eden ve psikalanalitik teoriyi ilk kullanan kişi Baudry olmuştur (Stam, 2014: 173).

[118] Seyircinin VR filmeki bu konumu, bu konumun belirleyenleri ve yönetmenin böylesi bir durumun neresinde olduğu çalışmanın ilerleyen kısımlarında açıklanmaktadır.

[119] Seyredilmeme durumu yalnızca bazı VR filmleri kapsamaktadır. Karakterlerle göz göze geldiği ve karakterler tarafından seyircinin "orada olduğu" nun bilindiği filmler de vardır. Ancak her halükarda seyircinin güçlü deneyiminin esasında bir sanallığa dayanması onun filmdeki üst konumunu bir anlamda devam ettirmektedir. Burada "üst konum" ile açıklanmak istenen şey daha çok VR filmin bir deneyime dayanmasıdır. Seyircinin bu deneyimle kurduğu ilişki ondaki film gerçekliğini de güçlendireceğinden filmdeki konumu da benzer biçimde güçlenecektir.

deneyiminde de yaşanmaktadır. İzleyici hikâyenin seyrinde olayların dışında seyreden ve özdeşleşen kişidir. 360 VR'da farklılaşan ise izleyicinin bu kez filmin içine girmesidir. Bu "orada olma", "orada bulunma" durumu filme diğer yandan bir üst bakış etkisi sağlamaktadır. Seyirci, bir nevi o atmosferin hâkimidir. Hâkim olduğu atmosfere 360 derece bakan ve inceleyendir. 360 derecelik "sınırda" seyredeceği ve özdeşleşeceği şeyi belirleyebilen kişidir. Burada sunulan "seçen olma" durumu yönetmenin kontrol ettiği alanın sınırları çerçevesindedir. Yönetmen filmin öyküsünü yönlendirmeye devam etmektedir. Gerçekliğin olağanüstülüğünde izleyici sahici bir yanılsamanın eşiğindedir.

Özdeşleşmenin bu yeni biçimi katharsis etkisini de değiştirmektedir. Atmosfer ve olay ile özdeşleşen kişi, filme "hâkim" bir bakışla, olayın içinden dahil olduğu için, bu onun özdeşleşme etkisini bir paradoksla sonuçlandırmaktadır. Seyirci birbiriyle çelişen birkaç duygu yaşayabilmektedir. Bu çelişme durumu, "sanal-gerçek" "gerçek-sanal" ikilimenin bir uzantısıdır. Kişi hiper-gerçek bir ortamda, bir mekânın içinde ve karakterlerin yakınında doyum duygusunu üst seviyelere taşırken, olayların içinden öyküyü deneyimleyen kişi olarak da aynı anda yabancılaşmaktadır. En azından bu özdeşleşme duygusunun alışılmış bir özdeşleşmeden oldukça farklı olduğunu söylemek mümkündür. Seyirci, 360 derecelik "sınırlı-özgür" alanda bir tanık gibidir. Büyülü bir sanal atmosferin içindeki bu üst bakışı ona, yaşadığı doyumla birlikte bir de uzaklaşma, "dışında kalma" duygusu sunmaktadır.[120]

Sanal gerçekliğin içine ışınlanan seyirci ortamın hâkimiyetinde bir "röntgenci" pozisyonunda olayları yakınen seyretmekte ve herhangi bir yaptırımı olmasa da "denetler" duruma geçmektedir. Bir VR film deneyiminde kişi tüm bunlara teknik araçlarla donatılmış bir biçimde geçebilmektedir. Fiziksel gerçekliğin dar alanında gözlüğün sıkıştırmış görüntüsünde kişi dar bir alana kapanmış gibi görünse de gözlükler aslında geniş bir zihinsel alana kapı aralamaktadır. Bu kapı, dış gerçeklikten soyut bir hiper-gerçek mekânıdır. Özdeşleşmenin hiper-gerçek mekânında seyircinin

[120] Bu durum "panoptikon" kavramının sinemada 360 VR ile yakın bir ilişki kurduğu düşüncesini oluşturmaktadır. Foucault, "saklı bir özneyi ve teşhir edilen bir nesneyi içeren" bakışı Bentham'ın "panoptikon" kavramı ile açıklamaktadır. Bu kavram "görülmeden görme" anlamında sinemayla benzerlik taşımaktadır. Bu "görülmeden görme" durumu ise Foucault, Mulvey ve Lacancı gibi isimler için bir iktidar biçimine işaret etmektedir (McGowan, 2012: s.33). Tam da bu iktidar biçiminin seyircide kurulmasıyla hiper-gerçekliğin özdeşleşme duygusunu başkalaştırmaktadır. Bu da aslında sanal gerçekliğin özdeşleşme duygusunu paradoksal bir noktaya taşımaktadır.

yaşadığı bir diğer deneyim de filmin karakterleriyle göz göze gelmesidir. Aslında sinemada filmdeki oyuncunun kameraya bakmasıyla özdeşleşmenin kırıldığı an, 360 VR sinemada farklı yorumlanmaktadır. Bu da onun yarattığı bir diğer paradokstur. Göz göze gelen izleyici VR'da doğrudan yabancılaşmamakta hatta gerçeklik deneyimini artırmaktadır. Sanal evrenin –mış gibi yanılsamasında kişi, göz göze geldiği karakterle hiper-gerçek bir deneyim sağlamaktadır. Klasik film izleme esnasında kırılan bu etki, VR filmde artırılan bir etkiye dönüşmektedir. Çünkü VR film "dalma" "ışınlanma" ve "orada olma" gibi bazı kavramlarla temellenmektedir. Seyirci asıl "iktidar" olan yönetmenin gözünden yansıyan gölgelerle kendi gözünden görüyormuş yanılgısını üst bir gerçeklikle deneyimlemektedir. 360 dereceyi belirleyen yönetmen görünmezken, seyirci de dalma eylemiyle deneyimlediği atmosferde görünmezdir. Göründüğü durumlarda ise güvendedir. Bu güven filmin ya da atmosferin durumuna göre seyircide endişe yaratsa da nihayetinde burada sanal bir özdeşleşim söz konusudur. Duygunun gerçek, mekânın sanal olduğu bu deneyim hiper-gerçekliğin, "hiper-özdeşleşim"ini oluşturmaktadır.

Özgür ve Güvenli Alan

Filmi izleyen seyirci, sinema salonundaki süreci farklı deneyimlemektedir. Çünkü o hem filmin içinde anlam düzeyindedir hem de sinema salonunda bulunduğunun farkındadır. Kısaca bir "benzerlik illüzyonu" içindedir. İllüzyonu var eden en önemli unsur ise izleyici ve karakter arasındaki özdeşleşme ilişkisindedir (Bakır, 2016: s.134). Sinemaya gitmek demek, diğer insanların yaşamlarını görmek, onların algı biçimlerini seyretmek ve bizimkilerle hangi oranda birleşip ayrıldığını gözlemlemek anlamına gelmektedir. Diğer yandan sinemaya gitmek, sürüklenme hissinden kurtularak, var olanın ne gibi izler bıraktığını hissetmek amacıyla da yapılan bir etkinliktir. Burada umut edilen, tanıklık edilen başka hayatların seyrinden, kişinin kendisini görmesidir (Ramazanoğlu, 2018: s.9). Bu kendini görme biçimi özdeşleşmenin etkisi çerçevesinde gerçekleşmektedir. Bir film izlemeyi gerçekliğin sancısından "kaçış" hali olarak düşünen biri için film atmosferi büyülü bir atmosferdir. Burada gerçekle neredeyse tam bir kopuş ve aynı zamanda gerçeğe tam bir dalış söz konusudur. Gerçekliğe yönelik bu ikili anlam ve duygularla 360 VR deneyimi bir rüya evreni gibidir. Çoğu kez rüyalarda gerçekleşen olayların fiziksel gerçeklikteki imkânsızlığı rüyaları nasıl ilginç kılıyorsa, sanal gerçeklik için de benzer bir yapı

oluşmaktadır. Diğer yandan sanal bir evren ve bu evrenin deneyiminde insan, rüya aleminin ütopik[121] durumundan çıkmakta ve ulaşılabilir bir evren algısına taşımaktadır.

360 derece VR deneyiminde kişinin kurduğu özdeşleşme duygusunun birkaç boyutu vardır. Sanal gerçekliğin, gerçeğe çok yakın etkisi hatta onun da ötesinde hiper-gerçekliği, özdeşleşmenin "hiper" boyutuna gönderme yapmakta ve "hiper-özdeşleşme" kavramını oluşturmaktadır. Bu oluşuma etki eden unsurlar vardır. Öncelikli olarak burada hiper-özdeşleşme gibi bir kavramdan bahsedilmesini gerekli kılan VR'ın sanal etkisinin güçlü algısı, dalma, orada olma ve hepsinin de temelini oluşturan deneyime dayanma yapısıdır. Bu belirleyenler de kendi belirleyenlerini ortaya çıkarmakta ve böylece sinema, VR ile birlikte gerek üretim gerekse deneyim olanakları açısından dönüşmektedir. 360 VR film deneyimi kişileri sanallığın güçlü gerçekliğine almakta ve onu fiziksel gerçekliğinden soyutlamaktadır. Bu soyutlama durumu bir "sıyrılma" etkisi yarattığından kişiler kendi gerçekliğinin dışına çıkmaktadır. Kendi gerçekliğinin dışına çıkan kişi için fiziksel ortamdan sanal ortama dalış söz konusudur. Fakat burada bir ikililik vardır. Önceki bölümlerde de bahsedildiği üzere VR'da kişi o gözlüğü takarak, fiziksel gerçekliğinden uzaklaşacağının bilincindedir. Fiziksel mekânının gerçek sınırları içindeyken, sanal mekânın 360 derecelik deneyimindedir. Sanal evren içine dalan kişi hem gerçekliğin üst tatminini yaşamakta hem de sanal olmanın verdiği rahatlıkla, bu kuvvetli gerçekliği daha güvenli deneyimlemektedir. Sanal dünyanın sahiciliği özdeşleşmenin boyutunu farklılaştırırken kişiyi iki evren arasında farklı duygularla yeniden yaratmaktadır. Duyguların farklılaştığı nokta ise içinde bulunulan bu sahici evrenin "gerçek" hissi ve oluşturduğu "sanal" güvenidir. Bu ilginç paradoks sanaldaki duygunun oluşumunu da özgürleştirmektedir. Fiziksel gerçeklikte kişi pek çok şeyi korku ve kaygılarla bastırırken, VR'da tüm bunlarla daha rahat yüzleşebilmektedir. Bu yüzleşme gerçeğe yakın[122] bir deneyim imkânıdır. Bu dönüşüm gerçekte var olmayan sanal evren ile gerçekte var olan kişinin hislerinin bir birleşimini oluşturmaktadır. Sinema da VR

[121] "Ütopya ikamet edilemez bir yerdir. Ona ulaştığımız an ütopya olmaktan çıkar" (Guin, 2018: s.127).

[122] Bu çalışmada kimi zaman gerçek, gerçeğe yakın ve hiper-gerçek gibi kavramlar farklı şekillerde konumlanabildiği gibi bazen de birbirini nitelemektedir. Her zaman net bir ayrıma gidilememesi aslında sanal gerçekliğin gerçek gerçeklikle kurduğu ilişkiden kaynaklanmaktadır. Bu kavramların iç içe geçmesi onları niteleyen diğer kavramlarda da benzer etkiye sebep olmaktadır.

anlatısında bu etkileri oluşturabilmekte ve seyirci de filmi belli paradokslarla deneyimlemektedir.

Bir Trenin Gara Girişi'nde seyircinin filmi izlerken yaşadığı duyguyla kendilerini salonun dışına atması, o dönem böyle bir hareket dâhilinde izlemenin kişiler için alışkın bir eylem olmamasından kaynaklanmaktadır. Çünkü o dönem seyirci için fiziksel gerçeklikle sinemasal gerçeklik farklı anlamlar taşımıyordu. Böyle bir ayrımın yokluğu, filmin o sahnesinin gerçekte yaşanabilme yanılgısı ve trenin çerçevenin dışına çıkma ihtimalini ortaya koymaktadır (Bakır, 2016: s.137). Bugün bu durumun benzerinin 360 VR film deneyimi ile sağlanabildiğini söylemek mümkündür. Seyircinin alışık olmadığı bir biçimde, sanal gerçeklik ile gerçek gerçeklik arasında kurduğu zayıf bağ, sanal atmosferin seyircideki algısını da kuvvetlendirmektedir. Gerçekliğe yönelik bu ikili yanılgı seyircinin özdeşleşme duygusuna da yansıtmakta, bu duyguyu bir paradoksa dönüştürmektedir. Sanal bir evrende sağlanan "hiper-özdeşleşme" seyircide bir "yabancılaşma" etkisi yaratmaktadır[123].

Stavros Tornes Manifestosu'nda "sinema yapılmamış, ama varlık patlamasında estetik olarak düşünülmüş tüm filmlerdir" ibaresi geçmektedir (2011: 75)[124]. Sinemanın bugün 360 VR biçimi düşünüldüğünde bu cümleyi doğrulamak mümkündür. Gelişimin bitmeyen, sona ermeyen bir hali olarak sinema gerçekliğin pek çok aşamasını teknik olarak oluşturmakta ve buna yönelik uygulamalarını devam ettirmektedir. Yeni biçiminde ise özdeşleşme deneyimini bir "orada olma" duygusu ile sağlamakta ve bu duyguyu "seyreden olma" duygusu ile birleştirmektedir. Orada olma duygusu özellikle belgesel türünde öne çıkmakta ve bu türde başka kültürlerin yaşamına onların arasından ve onlara yakından bakmak etkisiyle sonuçlanmaktadır.

[123] Fakat diğer yandan benzer bir durumu gerçek yaşamda da bulmak mümkündür. Bunun en belirgin örneklerinden birine Türkiye'de yayınlanan "Silahın Gözü" VCD'si ile şahit olunmuştur. Bu VCD'de bir askerin silahının kamerasından bazı görüntüler yer almaktadır. Bu görüntülerde gece görüş modunda nişan alınan askerler ve bazı ölümler yer almaktadır. Bu görüntüler emir veren yetkililerce seyredilmesinin yanında, asıl dikkat çekici olan, evlerinde bilgisayar aracılığıyla tüm bunlara şahit olan izleyicidir. Bu durum olaya bir oyun oynama hali kazandırmakta ve gerçekliği bulanıklaştırmaktadır. Kişiler bu görüntüleri seyrederken herhangi bir özdeşleşme yaşamaksızın empati duygularını da kullanmamaktadır. Ayrıca görüntülerin içeriği ve bu içeriği seyrediyor olmanın uyuşturucu durumu vuran ile vurulan arasındaki mesafe nedeniyle tepkiye mahal vermeyecek bir deneyim ortaya koymaktadır. Bir açıdan röntgenci pozisyonundaki seyirci için oradaki gerçeklik bir sanal gerçekliğe, gerçek dışılığa ya da bir rüya haline dönüşmektedir. Seyirci gerçekliğin bu farklı biçimleri arasında hareket etmektedir (Velioğlu: 2017: s.105).

[124] Sinema Manifestoları içinde. (Haz. Şenol Erdoğan). İstanbul: Altıkırkbeş Yayın. 2011.

Bu başka bir tatmin ve özdeşleşme anlamına gelmektedir. Orada olma eylemi seyirciyi, kişilerle ve mekânla yakından ilişkilendirmektedir. Oyuncuların "gerçek" kişilerden oluştuğu bu tür filmlerde gerçek kişilerin sanal evrende yer alması yaşanan özdeşleşmeyi de başkalaştırmaktadır. Sahici yanılsamanın yarattığı hiper-özdeşleşme deneyimi film içinde bir hâkimiyet yaratmakta ve bu hâkimiyetin görünmeyen kısmını yönetmen-seyirci, seyirci-karakter arasında kurmaktadır.

2.4. GERÇEKLİĞİN YARATTIĞI YANILSAMACI HÂKİMİYET: HÂKİMİYETİN HİYERARŞİK KURULUMU

Sanal gerçekliğin film deneyiminde bir evrenin içine ışınlanma duygusunun yarattığı yanılsama ve bu yanılsamanın sahiciliği diğer yandan o evrene ait hiyerarşik bir düzen meydana getirmektedir. Çünkü sanal gerçekliğin, gerçeküstü hissiyatı o dünyaya dâhil olmayı ve dâhil olunan dünyanın "orada olma" etkisiyle kişinin bir konum ile deneyim yaşamasını sağlamaktadır. Bu konum 360 derecelik evreni düzenleyen, onun içine oyuncuları yerleştiren, bir hikâye yaratarak o hikâyeye izleyiciyi alan yönetmenle başlamaktadır. Ancak bu evrenin oluşturulmuş, sonradan var edilmiş kurgu evren olduğunun farkındalığı çoğu kez hissedilmediği için yönetmenin hâkimiyeti unutulmaktadır. Bu da yerine görünür başka bir hâkimiyet yaratmaktadır. Bu, seyircinin "orada olma", "ışınlanma" etkisiyle varlık gösterdiği sanal benliğidir. Sanal ben sanal evrenin içine zihinsel gerçekliğini taşıyarak bir somutlaştırma durumu yaratmakta ve bu eylem, sanallığın gerçekliğini yükselterek hâkimiyeti pekiştirmektedir. Bu da bir nevi sanal evrende, hipergerçek bir özdeşleşim ve buradan kaynaklı bir hâkimiyet kurulumunun oluşumuyla sonuçlanmaktadır. Gerçeklik hissinin üst noktalarda yaşandığı bu evrende izleyici de gerçekmiş gibi bir etkiyle hiyerarşik düzene girebilmektedir. Sinema, bir film yaratma, bu filme seyirci olarak dâhil olma belli bir kurgunun aktarımında ve bunun algılamasında gerçekliği somut bir şeye dönüştürmektedir. Burada sinema bir yaratımdır ve gerçeklik üreticisidir. Bu bir hikâyenin varlığıyla başlayan, tasarlanan ve sonra adım adım somutlaşan bir ürüne dönüşerek, her adımda gerçekliğin kurgulandığı bir yapıdır. Sinemanın pek çok disiplinle, toplumla ve teknolojiyle olan iç içe yapısı onun inşa sürecinden farklı düzenleri yeniden meydana getirse de her yeni düzendeki üreticileri belli bir konumda tanımlamaya da devam etmektedir.

Sinemanın keşfinden sonraki dönemlerde makinistin konumunun önemli olduğu bilinmektedir. O en tepededir ve her şeyin bilgisine sahip, çağın ilerisinde bir kişi olarak yarı-tanrı dinginliğindedir. Bu sebeple filmin oynadığı esnadaki bağrışlara, tezahüratlara sakinlikle karşılık vermekte ve hatta bu durumdan hoşnut olmaktadır. Bu hoşnutluk "Başınıza gelenleri, gelecekleri bir ben biliyorum" duygusunun yarattığı hoşnutluktur (Öztürk, 1986: s.130). Bunun görünmeyen en önemli aktarıcısı ise aslında yönetmendir. Bu görünmeme durumu ona aynı zamanda bir sihir atfetmekte ve ortaya çıkan ürünün de gerçekmiş algısını kuvvetlendirmektedir. Filmde aktarılan bir kurgu gerçeklik vardır. Burada kurgunun varlığı onu oluşturanın varlığı gibi yok sayılmakta ve yalnızca gerçeklik kısmına odaklanılmaktadır. Seyircinin filmin üretim sürecine dair bilgisinin olmaması ve yalnızca yansıyan görüntünün dünyasına dalması yönetmenin hâkimiyetini ve onun hâkimiyetindeki gerçekliğini bir süreliğine yok saymaktadır. Seyirci böylece üretilen, oluşturulan bir gerçekliği, olan, olmuş bir gerçeklik olarak algılamaktadır. Bu durum ne sinema salonunun birazdan kurgu seyrini haber veren ortamıyla ne de VR gözlükle gerçekleşecek sanal ortamının varlığıyla değişmemektedir. Aslında bir film evrenine geçmeden önceki sinema salonu ya da VR gözlük gibi aracılar o kurmacanın varlığının kanıtları gibidir. Ancak filmin yaşamdan bir parça olarak orada olması, hikâye ve temsil sunması bu aracıları[125] görünmez kılmaktadır.

Çünkü McGowan'nın da belirttiği gibi, bir görüntüyü takip eden izleyici için görüntünün meydana geliş biçimi ya da onun kim tarafından oluşturulduğu kısmı sorgulanan bir kısım olmamaktadır. Çünkü izleyici o görüntüleri gerçek olarak kabul etmektedir. Buna sebep unsurlardan biri görüntülerin bu etkiyi yaratacak biçimde düzenlenmiş olmasıdır. Böylesi bir uygulama bir film deneyiminin yarattığı haz duygusunu aldatıcı bir noktaya taşımaktadır. Kişiler görüntünün içindeki ideolojiye yerleştirilmekte ve bu yerleşime göre hakikatleri kabul etmektedir (McGowan, 2012: s.206). 360 VR film deneyimi de gerçeğin içine girip, o dünyada başka gerçeklikleri

[125] Bu durumu Godard kendisiyle yapılan bir röportajda televizyon, görüntü ve bunun gerçekliği üzerine şu şekilde örneklendirmiştir: "Gerçek görüntü birtakım görüntülerin birliğidir. Televizyonda az rastlanıyor böylesi görüntülere, şekerli bir çöreği filme çekecekseniz Proust'un çöreğini çekemezsiniz. TV çörekleri filme alıyor, ama anıya sahip olmak için çöreği filme çekmek yeterli olmuyor. Televizyon sadece ulaştırıyor, aktarıyor, başka bir şey yapmıyor, üretmiyor, sadece yayıyor. Çokluk gerçekleri dile getirmek istemiyor" (Godard, 1986: s.60).

deneyimleme duygusunu yükseltmekte ve kurgu gerçekliğin üreticilerini aslında daha da görünmez kılmaktadır. Çünkü bu kez filmi bir varoluş biçiminde deneyimleme söz konusudur. Bu varoluş ise 360 derece bir evrenin keşfiyle daha da pekiştirilmekte ve kurmacayı bulanıklaştırmaktadır. Çünkü bu aynı zamanda kişisel olarak da deneyimlenen, daha gizli bir gerçekliktir. Kişinin özgür alanı daha fazladır ve bu alanda etkileşim kurabilmektedir. Bu farklılıklar filme ilişkin başka gerçeklikleri meydana getirmektedir.

Diğer yandan VR, bazı teknik sorunları nedeniyle seyirci-oyuncu ve yönetmen arasındaki kurulumu yer yer değiştirerek zorlaştırmaktadır. 360 derece çekim yapmak sahneyi birkaç yere taşıyabileceği için kafa karıştırıcı olabilmektedir. Bu durum oyuncular için de teknik ekip için de zorlayıcıdır. 360 derece sahne kurgulamak, bu kurguyu oluşturan herkesin sahnede gizlenmesi anlamına gelmektedir. Böyle bir sahnede esas eylemi takip etmek gerekmektedir; kullanıcılar bunu kafalarını ve vücutlarını 360 derece döndürerek keşfetmektedir. Kullanıcının fiziksel bu hareketi videoyu izlediği sandalyede, koltukta ya da benzer yerlerde bazı hareketleri kısıtlayarak sahnenin keşfini de zorlaştırabilmektedir (Dorta vd., 2016: s.213). Çünkü VR kamera, normal bir fotoğraf ya da video kameradan daha fazla görüntü bileşeni ve görüntü işleme algoritmalarının yanı sıra, oldukça özel bileşenlere sahip karmaşık bir yapıdır (Peltoketo, 2018: s.2). VR yapımında izleyicinin 360 derecelik mekânda nereye bakacağını tespit etmek zordur. Çünkü VR izleyiciye bakış açısını seçme özgürlüğü vermektedir. Ancak diğer yandan izleyiciyi hikâyenin belli parçalarına çekmek gerekmektedir. Bu nedenle izleyicinin dikkatini yönlendirecek yöntemler geliştirilmektedir. Bu yöntemler arasında bakış, hareket, ses, bağlam ve perspektif gibi bazı unsurlar vardır (Gödde vd., 2018: s.5). Bu unsurların kullanımıyla yönetmen seyirciyi yönlendirerek hâkimiyetini kurmakta ve diğer yandan seyirci kendi kurgusunu yaratıp yönetmenin bu yönlendirmelerini unutarak "varolduğu" sanal evrenin üst kurulumunu oluşturmaktadır. Burada hiper-gerçekliklerin deneyimi ve orada var olma biçimi bir haz duygusu yaratmaktadır. Bu duygu seyircinin filmde kalmasını sağlayan ve onu yer yer yücelten güçlü bir duygudur.

Hâkimiyetin Yarattığı Güç ve Haz

Sokrates "iyi" kavramının içeriğini belirsiz bırakarak, iyiye yönelme ve iyiyi gerçekleştirme gerekliliğinden bahsetmekte; bunu erdemli olmakla birleştirmektedir. Buna karşın, Aristippos "iyi" yi net bir biçimde açıklamakta ve bunu haz kavramı ile aynı kılmaktadır. Ona göre haz ile iyi birbirinin aynısıdır. Bu sebeple Airstippos *hedonizmin* (hazcılık) kavramının yaratıcısı kabul edilmektedir. Burada hedonizm kavramı Sokrates'in eudaimonizm kavramının bir türüdür. Sokrates'e göre "eudaimonia" (mutluluk) ruhun süreklilik çerçevesinde sağlığı ve esenliğidir. Ancak Aristippos için haz duygusu bir süreklilik addetmemektedir. O daha çok "anlık" bir duygudur. Aristippos hazzın geldiği yere ya da çeşidine kafa yormamaktadır. Onun için her haz bir başka hazza eşittir. Burada farklılaşan şey hazzın niteliğinden ziyade şiddet derecesindedir. Örneğin maddi hazlar bir doğrudanlık belirtisi gösterdiği için manevi hazlara kıyasla daha üstündür. Buna karşın manevi haz anlık değildir ve süreklilik göstermektedir (Gökberk, 2016: s.51)[126]. Epikuros ise ön yargı ve yanlış yargılarla bozulmamış bir yaklaşımla duyguların değerlendirilmesi ya da onların içe bakış yöntemiyle tarafsız bir biçimde incelenmesi durumunda şu sonucun ortaya çıkacağından bahsetmektedir: İnsan doğal, hatta içgüdüsel olarak acıdan kaçmakta ve hazzın peşinden koşmaktadır. Öyleyse insan için iyi, en yüksek iyi hazdır (Arslan, 2008: s.131). Sanal dünyanın içine aldığı gerçek yaşamdan birinin yaşadığı haz, iyilik, güzellik ve mutluluk gibi pek çok kavram gerçekliğin katmanları arasında yeniden sorgulanabilmektedir. Kurmaca anlatı gerçek yaşamda kişilerin erişemediği şeyleri erişilir kılarak hazzın oluşumuna katkı sağlamaktadır. Bu katkı sanal yaşamda da devam etmekte, hazzın yanılsamacılığını deneyimle birleştirerek hissedilen duyguyu artırmaktadır. Gerçekliğin dönüşümü bazı duyguların oluşumunu da başkalaştırmaktadır.

[126] Diğer yandan Epikuros da Kyrene Okulunun *hedonizmi* kavramını incelemekte ve bazı değişikliklerle yeniden ele almaktadır. Ona göre bu duygu canlıların doğal bir amacı olmaktadır. Hedone, önce, maddi ve manevi hazların birleşimini tanımlamaktadır. Fakat bu birleşim öncelikle maddidir. Manevi hazlar ise gücü, şiddeti ve genişliğine rağmen bağımsız değillerdir. Manevi haz, bedenle ilgili bir hazdır. Aynı zamanda Epikuros hazzı olumlu olarak açıklamamakta; onu daha çok acıdan kurtulma hali ile anlamlandırmaktadır. Bu kurtuluş, bedenin ıstıraptan, ruhu ise huzursuzluktan arınmasıdır. Bu durumda haz acısız olma durumu ve dolayısıyla acı karşısındaki özgürlüktür (Gökberk, 2016: s.90).



Şekil 5: 360 Derece VR Filmde "Hâkimiyetin" Hiyerarşisi

Mitry gerçekliği bitip tükenmez bir anlam kaynağı olarak görmektedir. Bir film deneyimi dünyanın başka parçalarına karşı bir bakış oluşturmakta ve bu bakışın "anlamlı" olmasını ön görmektedir. Bu aslında alışıldık tarzın sürdürülmesidir. Böylece kişiler gerçeklik alanı içinde değil, bir başkasının dünya tasarımının içinde, onun gerçekliğinde yer almaktadır (Andrew, 2010: s.295). Çünkü insanlar, toplumda ikili bir kıskaç altındadır. Bu kıskaç bir yönüyle akıldışıdır ve insan doğasına ters tutkular oluşturmaktadır. Diğer yandan ise aldatıcı kurgularla doyum sağlamakta ve bu doğrultuda gerçeğin üzerini kapatmakta, hapsetmektedir (Fromm, 2017: s.130). Dolayısıyla kişiler sanal yaşamda ne kadar gerçek yaşamın ağırlığından kurtulursa o denli mutlu olmaktadır. Kişiye bir kaçış şansı tanınarak anlık da olsa gerçekliğin kıskacından kurtulması vaad edilmektedir. Kaçışın ve uzaklaşmanın bu yeni evreninde kişi gerçek yaşamının ağır gelen yüklerinin aksine bir hâkimiyet kurarak, bu duyguyu haz ile artırmaktadır. Gerçekliğin sanal ve artırılmış evreninde bu hâkimiyet artık daha etkilidir. Çünkü o anın bir kurmaca olduğunun duygusu VR teknolojisiyle daha da azalmakta ve hatta neredeyse yok olmaktadır. Kişiler gerçek yaşamlarından bir kaçış olarak 360 VR deneyiminde kurmacanın gerçekmiş algısını üst düzeyde yaşamaktadır. Bir filmin yaratımı ve ardından bunun seyirciyle buluşarak bir etkileşime dönüşmesi buradaki hiyerarşinin de sürdürülmesidir. Bu hiyerarşi seyircinin devreye girmesiyle

birlikte sürdürülebilirliğini kanıtlamakta ve hatta bunu güçlü kılmaktadır. Yönetmenin yaşamdan bir parçayı kendi kurmaca dünyası ile sunduğu gerçeklik, onun hâkimiyetinde bir üretimi sağlarken bu durum kendisini sonraki süreçlerde seyirciyi de dâhil ederek katmanlı bir yapı oluşturmaktadır. *Sinemaya Gitme ve Film Yapma Üzerine Houyhnmist Manifesto*su'nda "Alçakgönüllü ve itaatkâr ol. Film dindir, sinema kilisedir, yönetmen Tanrı'dır, oyuncular öğrencidir, seyirci kuldur. Fakat sadece film esnasında bu geçerlidir. Sonrasında hepimiz eşitiz ve bu hiyerarşi de sayılmaz, çünkü hepimiz Tanrı olabiliriz" cümlelerine yer verilmektedir (2011: s.88)[127]. Buna göre filmi bir sistem dâhilinde düşünmek, o dünyaya girerek o sistemin dinamiklerinden biri olmak anlamına gelmektedir.

Bu haz duygusu bir sinema filmi seyrederken de gerçekleşmektedir. Seyirci seçtiği filmi izlerken yaşayacağı özdeşleşmeye göre bulunduğu ortamın gerçekliğinden uzaklaşabilmekte ve film zamanına girmektedir. Filmin ilerleyen sahnelerinde neler olacağının tahmini merak duygusunu pekiştirerek onun filmde kalmasını sağlamaktadır. Kimi zaman da seyircinin film içindeki bazı olayları karakterlerden önce biliyor olması ondaki güç ve hazzı da artırmaktadır. VR deneyimi tüm bunları kapsamakla birlikte üstüne bazı eklemeler yapmaktadır. Gerçek zaman mekânın, gerçek kişisi, sanal zaman ve mekânın sanal kimliğine geçerek bir deneyim başlatmaktadır. Gerçek ve sanal birlikteliğinde seyirci o birlikteliğe, gerçek ve sanal kimliğinin birleşimiyle dâhil olmaktadır. Böylesi iç içe geçmiş bir durumda gerçekliği bulmanın neredeyse imkânsız olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Asıl gerçekliği bulmanın imkânsızlığı arasında başka gerçeklikler yeni oluşumlarıyla var olmaya devam etmektedir. Bu karmaşa ve iç içe durumun yarattığı güç ve haz da başkalaşacaktır. Yönetmenin görünmez varlığı buna olanak tanırken, girilen dünyanın yarattığı gerçekmiş hissinin üstünlüğü hâkimiyetin gücünü artırarak hazzı da aynı oranda yükseltmektedir. Yapay evrenin gerçek bir varlıkla gözlemlenmesi, bu gözlemin kişisel bir deneyime dönüşmesi, kişinin hazzını bu kez sanal evrene taşımaktadır.

[127] Maphead Yapım Sunar: Sinemaya Gitme ve Film Yapma Üzerine Houyhnmist Manifesto- Nick Rilke/May 1999, Sinema Manifestoları içinde, (haz. Şenol Erdoğan), İstanbul: Altıkırkbeş Yayın.

2.4.1. Sanal Gerçekliğin "Efendisi" Olarak Yönetmen

Sinema sanatı kendi dönemi çerçevesindeki değişkenlerle bir anlamlandırma çabasındadır. Pek çok unsur filmlerle birlikte yaratılmakta, sorgulanıp incelenmektedir. Burada karakterler önemli bir temsil rolü taşımaktadır. Onlar üzerinden aşk, iyilik, mutluluk gibi pek çok şey üretilip aktarılmakta ve anlamlandırılmaktadır. Filmler bazen belli bir coğrafyaya ve o coğrafyanın özgü unsurları nesnel çerçeveden işlemekte, bazen de yönetmenin gözüyle, öznel bir biçimde aktarılmaktadır (Velioğlu: 2017: s.8). VR'da izleyicinin hikâyenin yükselen kısımlarına dikkatini yönlendirme, aktif ve pasif katılımcılar arasında izleyicinin rolünü seçme, kamera, eylem ve hikâye unsurları için doğru yeri belirleme, mekân-zaman ve çerçeveyi yeniden düşünme gibi sinematik anlatıyı zorlayan bazı unsurlar vardır (Gödde vd., 2018: s.3). Yönetmen Eric Darnel VR ile başlayan bu süreci, sinemanın yalnızca bir uzantısı olarak görmemekte ve bunun yepyeni bir dil olduğunu belirtmektedir. Yönetmen Steven Spielberg ise VR teknolojisinin yükselişini geleneksel film yapımcıları için tehlikeli bir gelişme olarak yorumlamaktadır. Böyle olmasının sebebini, VR filmde seyirciye nereye bakacağı ile ilgili kendi seçimini yapma, yani serbestlik verme ile açıklamaktadır. Ona göre bu durum bakmak için kendi seçimini yapan seyircinin hikâyeden kopmasına yol açabilmektedir (Guardian, 19 Mayıs 2016).

Bu yeni içerik üretimi, basit 360 derece videolarda bile hikâye anlatımı ve bunun çekimini farklılaştırarak zorlaştırmaktadır. Sahnelerin çekimi, bileşimi teknik farklılıkların yanı sıra her şeyi 360 derece için düzenlemeyi gerektirmektedir. Bu farklılıkları karakterlerin performansları açısından da uyarlama ihtiyacı oluşmaktadır. Diğer yandan VR kulaklıkla birlikte seyirciler bireysel bakış açıları doğrultusunda sahnenin herhangi bir köşesine bakabilme isteği taşımaktadır. Ancak burada yönetmenin varlığını da kabul etmek gerekmektedir. Sanal dünya yönetmenin isteği doğrultusunda şekillenmektedir (Dorta vd., 2016: s.212). Seyirci 360 derece VR ortamında herhangi bir yere bakabilmekte; bu nedenle yönetmen çoğu zaman seyircinin bakması gerektiği yeri belirtmek ve yönlendirmek için görsel ya da işitsel ipuçları eklemektedir (Marantz, 2016).

Bir anlatıda zamansal daldırma, hikâyeye odaklanarak, beklentileri belirlemektedir. Genellikle gelecekteki olaylar, beklentilerin belirlenmesiyle

gösterilmekte, bazı unsurlar gizlenmekte ve çatışmayı çözmek bu zamansal beklentinin ilerlemesiyle sağlanmaktadır (Elmezeny vd., 2018: s.5). Bunun ilk belirleyeni ve planlayan kişisi de yönetmendir. Yönetmen bazı unsurlarla hâlâ filmi kontrol edendir. Film üretmenin ve seyretmenin hiyerarşik düzeninde yönetmen filmin üreticisi olarak üst bir konuma yerleşmektedir. O filmi ortaya çıkaran ve bu ortaya çıkan ürünü kendi dünyasından aktaran biri olarak filmin içindeki görünmez yönüyle de varlığını soyut bir mevkiye taşımaktadır. Onun filmin yaratıcısı olarak aynı biçimde filmde yer almaması hâkimiyetini bulanıklaştırmamaktadır. Bu bulanıklaşma seyirci açısından yaşanmaktadır. Filmi seyreden, kendi gerçekliğinden uzaklaşarak onun içine giren seyirci için, o an bir yönetmenin varlığı önemli değildir. Oysaki izleyerek özdeşleşme kurulan film, aslında birinin hâkimiyetinde oluşturulan ve onun kurgusu sonucu izleyiciye ulaşan filmdir.

Film atmosferi, hikâyeyi takip etme, karakterleri tanıma, onları anlama ve akış gibi unsurlarla, seyirci, gerçek olarak izlediği şeyin bir başkası tarafından yapılandırıldığını fark etmemektedir. Fakat bu durum kimi zaman seyircinin filmde başka bir canlının yerine geçmesi ve onun gözünden bir deneyim yaşamasıyla sınırlanmaktadır. Örneğin, *Oh Deer!* (Peter Pontikis, 2018) VR filminde seyirci bir geyiğin gözünden çevresini deneyimlemekte ve yaşam-ölüm arasındaki sınırlı alanda sıkışmaktadır. Böyle bir deneyim türünde seyircinin kontrolü çok daha kısıtlıdır ve yönetmen için de seyircinin kontrolü daha kolaydır. Bir VR deneyimi olmasına rağmen seyirci için bu alanın özgürlüğü korku duygusuyla bir araya gelmekte ve bu korku onun mekândaki hâkimiyetini geri plana atmaktadır. Ya da bazen *Sergent James* (Alexandre Perez, 2018) adlı VR filmde olduğu gibi aynı sıkışıklık bir çocuğun yatak odasında yaşanmakta ve bu kez kişi deneyimini bu kısıtlı alanda gerçekleştirmektedir. Oyuncakların odadaki hareketlerini fantastik bir şekilde deneyimleyen seyirci için hikâyenin belli bir konu üzerine odaklanması, bunun tek bir mekânın sınırlı alanında geçmesi ve ortama çoğunlukla karanlığın hâkim olması kontrolü daha kolay bir biçimde yönetmene vermektedir.

Jonas Mekas'ın "Sinemanın 100. Yılı Karşıtı Manifestosu" yaşamı var edenin ve bu yaşamdaki her şeyi yaratanın Tanrı olduğunu ve buna göre yaşamda her şeyin yolunda olduğunu belirterek başlamaktadır. Buna göre tüm sanatçılar bu yaratılışı keyifle kutlamaktadır. Bu bilginin ardından Manifesto bir şeylerin eksik olduğunu ve

bu eksikliğin giderilmesi için önce sinemanın sonra da yönetmenin yaratıldığını söylemektedir. Buna göre: "Yüzyıl kadar önce Tanrı sinema kamerasını yaratmaya karar verdi ve bunu yaptı da. Sonra bir yönetmen yarattı dedi ki, işte sana sinema kamerası diye bir alet. Şimdi git, film çek, yaradılışın ve insan ruhunun düşlerinin güzelliğini kutla ve bunun tadını çıkar" (2011: s.61)[128]. Yönetmenin gerçekliğin görünmez yaratıcısı olduğunu söylemek mümkündür. Bu var ediş öylesine güçlüdür ki, var edeni görünmez kılarak onu yarattığı gerçeklik ekseninde yeniden tanımlamaktadır. Yönetmen aslında filmin içindeki her şeydir. O hikâyenin nasıl ve hangi biçimde çekileceğini belirleyen, karmaşayı düzenle bütünleştiren ve bunun sonucunda bir oluşum halinde seyirciye giden bu sistemin baş kişisidir. Seyircinin izlediği gerçeklik yönetmenin gözündeki gerçekliğin yansımalarıdır.

Sinemada 360 VR film deneyimiyle bu yansımalar daha da silikleşmektedir. Hâkimiyetin görünmezliğinde yönetmen bu kez başka bir yanılsamayla varlığını sürdürmektedir. Bu yanılsama seyircinin "orada olma" duygusuyla kazandığı "sanal ben" hissiyle oluşan, hiyerarşik düzeninin en başında olma yanılgısıdır. Film deneyimiyle yönetmenin evrenini 360 derece keşfeden seyirci, alışıldık film izleme pratiklerinden farklı olarak gerçekliğin tam ortasında, görece daha özgür bir alandadır. Bu kez seyredeceği kişileri, olayı belli bir oranda belirleyen seyircidir. 360 derecelik bir bakışla çevresini saran seyirci bu kez yönetmenin yerine geçmiş gibidir. O, ortama ışınlanan kişi olarak karakterlerin gözündeki yokluğu ile her şeyin farkında olabilme yetisi kazanmış kişidir. Bu 360 derecelik evrende sanal gerçeklikle başka bir gerçeklik deneyimine giren seyirci, yönetmenle yer değiştirmiş konumdadır. Çünkü bu kez daha özgürdür ve daha geniş bir alana hâkimdir. Üstelik bu hâkimiyetin belirleyeni de kendisidir. İzleyeceği şeyleri seçen ve buna kişisel olarak karar veren kişidir. Oysaki yönetmen görünmez varlığıyla, o evrenin hiyerarşik düzeninde üstünlüğünü sürdürmektedir. Seyirci olayları hâlâ yönetmenin gözünden seyreden ve dahası yönetmenin yarattığı evrene ışınlanan kişidir. Değişen şeylerden biri yönetmenin artık ona 360 derecelik bir keşif sunma deneyimidir. Böylece seyircinin film içindeki varlığını artırırken kendi varlığının hiyerarşik düzendeki üst kurulumunu ise devam ettirmektedir. Sanal dünyanın gerçeklik yanılsamasında yönetmen ve seyircinin bu

[128] Jonas Mekas'dan Sinemanın 100. Yılı Karşıtı- Manifesto-Jonas Mekas. 11 Şubat 1996. Amerikan Merkezi. Paris.Sinema Manifestoları içinde. (Haz. Şenol Erdoğan). İstanbul: Altıkırkbeş Yayın.

dünyadaki kurulumu farklı biçimlerde devam etmektedir. Yönetmen seyircinin iplerini ele alarak onu hareket ettirmekte ve seyirci aslında bunun çok da bilincinde olmamaktadır. Ancak farklılaşan şey bu kez seyircinin alanının genişlemesi ve ona hiper-gerçek deneyim sunulmasıdır. Bu da filmi yönetmen ve seyirci ekseninde bir laboratuvar ortamına dönüştürmektedir.

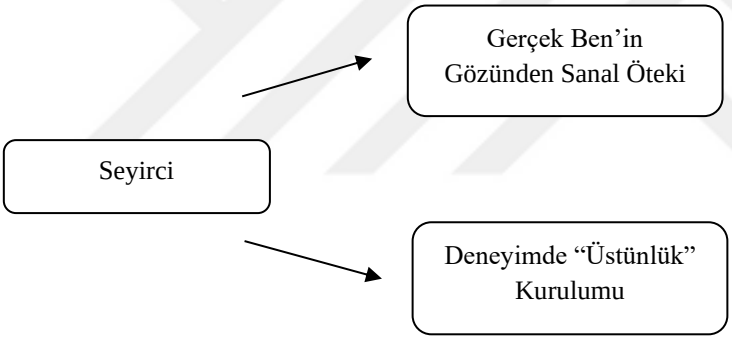
2002 yılının mayıs ayında New York Üniversitesi'nde bilimciler tarafından farenin beynine sinyal iletebilen ve bu sayede bilimcinin bir yönlendirme sistemiyle farenin hareketlerini kontrol edebilme olanağı sunan bir bilgisayar çipine yönelik haber çıkmıştır. Bu gelişmeyle birlikte ilk kez canlı bir hayvan iradesi bir mekanizma tarafından yönlendirilmiştir. Bu da devamında bazı soruların sorulmasına neden olmuştur: Fare dışarıdan verilen kararlarla gerçekleşen bu hareketleri ne şekilde deneyimlemiştir? Onları kendiliğinden hareketler olarak deneyimlemeye devam mı etmiştir? Diğer yandan "bir şeyde sorun olduğu"nun farkında mıdır? (Saygılı, 2018: s.52). Tıpkı bu laboratuardaki deney gibi seyircinin de sanal dünyanın 360 derecelik keşfinde gerçek bir iradesinden söz etmek mümkün müdür? Seyirci kendi iradesiyle filmi deneyimlerken yönetmenin gerçek varlığından haberdar mıdır? 360 derecelik deneyimde seyirci kendi bakışını yönlendirirken, yönetmenin seyirciyi filmde yönlendirmesi için seçtiği ipuçların farkında mıdır? Bu ipuçlar okunabilir mi? Seyirci alışılmış film izleme etkinliğinin dışında, henüz yeni sayılabilecek VR deneyiminde kendi özgür iradesinin güçlendiğini ve seçimlerinin arttığını düşünebilmektedir. Ancak bu alanda seyirci iradesine müdahale eden yönetmenin görünmez varlığı söz konusudur. Yönetmenin görünmezliği ve seyirci tarafından unutulması klasik film izleme süreci için de geçerlidir. Hatta yönetmen kendisini bu filmlerde çok daha kolay gizleyebilmektedir. Çünkü her ne kadar filmin güçlü etkisi burada da var olsa seyirci için yine de temelde bir izleme eylemidir. Bu eylemde seyirci kendi fiziksel gerçekliğinden çıkmamakta, bu gerçeklik içinde filmin akışında devam etmektedir. Filmi algılamada her ne kadar kendi filtrelerinden geçerek bir anlam oluştursa da genel itibariyle filmi takip eden kişi konumundadır. Film ile seyirci arasında bir mesafe vardır ve bu mesafe seyircinin bütünüyle filmin içine girmesine engel olmaktadır. Bu mesafe aynı zamanda o dünya ile seyirci arasındaki çizgiyi de görünür kılmaktadır. Diğer yandan 360 VR deneyimine bakıldığında tüm bunların değiştiğini söylemek mümkündür. Gerek seyirciyle film arasındaki mesafenin yokluğu gerekse seyircinin

filmi takibi sırasındaki kendi özgür ve aktif alanı yönetmenin bu alandaki seyirci kontrolünü de zorlaştırmaktadır. Çünkü 360 VR film, bir deneyim vaadiyle seyirciyi hikâyenin ortasına ışınlamaktadır. Seyircinin hikâyedeki konumu, karakterlerle olan etkileşimi ve filmi takip etmesi için kullanılan ipuçları değişse de bu alanda seyirci için güçlü yönlendirmelerin olması gerekliliği değişmemektedir. Dolayısıyla burada bir kurgunun içinde kendi kurgusunu oluşturan seyirci, yönetmenin hâkimiyetini zorlaştırarak bir anlamda o hâkimiyeti kırmaktadır. Çünkü 360 derece VR ile seyirci bir film deneyimleme halinde "orada olma" pozisyonundadır. Bu pozisyon onu seyredeceği şeyleri seçen ve hatta bu seçtikleri arasında kalma süresini belirleyen kişi yapmaktadır. Bu kişi 360 VR'da daha aktiftir ve filmi kendi süzgecinden geçirme aşamasında daha güçlüdür. Burada yönetmenin bir başka sahneye geçene kadar belirlediği süre seyircinin özgürlüğünü sınırlasa da bu süre dahilinde hikâyeye odaklanma seyirci açısından daha sınırsız olabilmektedir. Yönetmen açısından buradaki yönlendirme seyirciyi yeniden kontrolü altına alma anlamına gelmektedir.

2.4.2. Sanal Gerçekliğin "Efendisi" Olarak Seyirci

Sinema gerçeklik aktarımında kendi teknik özellikleri çerçevesinde bir sistem oluşturmakta ve bu sistem eşiğinde bir anlam meydana getirmektedir. Bu anlam seyirciye ulaşıncaya kadar pek çok süreçten geçmekte ve bir film süresine tüm bu süreçler sığmaktadır. Gerçekliğin yansımaları sinemanın tüm süreçlerinin sonunda seyirciyle buluşmakta ve böylece seyirci kendi yaşamı çerçevesinde aktarılan anlamı algılamaktadır. Burada izleyen kişinin filmi kendi süzgecinden geçirmesi de son derece önemlidir. Çünkü gerçeklik katman katman işlenirken onu oluşturanın gözünden bir başkasının bakışıyla şekillenmektedir. Bir gerçekliğin yaratımı böylece pek çok kişi tarafından defalarca kurulmaktadır. Hiçbir zaman gerçekliğin tek bir boyutundan, net bir tanımından bahsedilememektedir. Sanatın teknikle ve teknolojiyle buluştuğu sinemada bir filmin aktardığı gerçeklik seyircinin onu izlemesiyle bir kez daha başkalaşmaktadır. Bu başkalaşım filmi yaratan kişiyi, yönetmeni bir nevi ötelemektedir. Seyirci böylece hiyerarşik kurulumda kendisini üst katmana taşımaktadır.

Eisenstein, seyircinin filmdeki olayları, devamlı gerçekleşen, alışık olduğu olaylar algısıyla izlediğini ve yönetmenin gerçeklik içinde tekrar üretildiğini söylemektedir. Böyle bir durumda yönetmen sadece bir kanal ve aktarıcı görevi üstlenmektedir (Andrew, 2010: s.108). Çünkü seyirci için izledikleri kendi süzgecinden geçerek yeniden yorumladıklarıdır. Bu yorumda ise yönetmen yalnızca bir aktarıcı araç niteliğinde konumlandırılmaktadır. Filmin yarattığı bu paradoks yönetmenin ürettiği gerçeklikle seyircinin algıladığı gerçeklik noktasındadır. Yönetmen sınırlarını çizdiği alanda bir bütünlük sağlayıp, bir öykü aktardığı için kendisini de görünmez kılmaktadır. Bu görünmezlik seyircinin bütünüyle filme girmesine yardımcı olmakta ve böylece seyirci olayları izleyen, önceden tahmin eden, yorumlayan, sonuçlara varan ve özdeşleşen konumuyla filmde hâkimiyet kurmaktadır. Tüm bu etkilerin VR filmdeki kurulumuysa çok daha güçlüdür.



Şekil 6: 360 Derece VR Filmde Seyircinin "Hâkimiyeti"

VR filmde izleyici kameranın pozisyonunu almaktadır. Bu nedenle sahnedeki konumu önemlidir. Seyircinin VR filmdeki pozisyonunu iki şekilde değerlendirmek mümkündür. İlki izleyicinin bir gözlemci olarak yer aldığı ve sahneyle bağlantısının olmadığı; diğeri ise izleyicinin sahnenin bir parçası olduğu. Bu iki olasılık VR deneyimi açısından önemlidir (Gödde vd., 2018: s.5). Sinema sanatı gerçekliğin böylesi aktarımı ve seyirci tarafından alımında bazı süreçlerden geçerken bugünkü teknolojiyle yeniden dönüşen sinemanın, 360 derecelik VR deneyimi, hâkimiyetin kurulumunda bazı yeni sorgulamaları da beraberinde getirmektedir. Filmi sinema salonunda izleyerek olayla özdeşleşen bazen de olay üzerinde hâkimiyet kuran seyircinin bugün VR gözlüklerle kişisel olarak deneyimlediği gerçeklik, başka gerçekliktir. Çünkü bu kez seyirci bireysel olarak sanal varoluşuyla sanal evrene ışınlanan kişidir. O artık filmin içinde, -mış gibi yanılsamasındadır. Bu yanılsama

sahici bir yanılsama olmakla birlikte seyirciyi olayın içinden, öyküye dâhil eden teknolojik bir süreçtir. Olayın içindeki seyirci bu konumlandırmayla öyküdeki durumlara farklı açılardan ve görece özgürlük alanından hareket etmektedir. Yönetmenin ona sunduğu 360 derecelik sanal evren, onun zihinsel olarak girdiği ve fiziksel gerçekliğinden neredeyse soyutlandığı başka gerçekliktir. Bu gerçeklik kişinin bir diğer açıdan yeni gerçekliğidir ve bu bir keşif sürecidir. Karakterlere, olaylara, durumlara başka açılardan bakabildiği için bu onun filmin içindeki üst bakışını artırmaktadır. Bununla birlikte kendisini filmin içinde gibi hissetmesi ve fiziksel varlığının film ortamına taşındığı yanılgısı onun bu duygusunu güçlendirmektedir.

French Kiss (Pascal Tirilly, 2018) 360 derece VR filminde olduğu gibi bu durum kimi zaman bir filmin içinde pek çok olayın görünmeyen gözlemcisi şeklinde gerçekleşebilmektedir. Seyirci bir kafede, tek bir mekândadır; ama kafede farklı masalara giderek kişilerin o anlarını gözlemlemekte ve buradaki hâkimiyetini güçlendirmektedir. Çünkü bu kez belli bir olay ya da kişinin takibinde değildir. O mekânın görünmez denetleyicisi şeklindedir ve her masada başka bir an yaşanmaktadır. Seyirciyse bu anlara tanıklık etmektedir. Burada daha önce de bahsedildiği üzere yönetmenin yönlendirmeleri (seyirciyi hikâyede ilerletmek amacıyla) söz konusudur. Fakat seyircinin pek çok VR filmde de görüleceği üzere bakışını istediği noktaya çevirmesi oradaki gücün bir anlamda kendinde toplanmasını sağlamaktadır. Bu duygunun yaratımı kimi zaman da *The Last Chair* (Jessie van Vreden & Anke Teunissen, 2018) 360 derece VR filminde olduğu gibi herhangi bir gündelik yaşamın deneyiminde de karşımıza çıkabilmektedir. Bu deneyim izleyiciye, yaşamın belki de son dönemlerini ifade eden yaşlılık dönemini sunmaktadır. Bu dönemde zaman daha çok bir sandalye üzerinde geçmekte, gündelik yaşamın sıradan işleri bu sandalyenin diğer alanlarını oluşturmakta ve empati duygusu bu anlamda gündelik yaşama uzanmaktadır. Bu anların 360 VR ile seyirciye sunulmasıyla seyirci gündelik yaşamın sıradan anlarını o anların içinden deneyimlemektedir.

McGowan, bir film izleme deneyiminde izleyicinin, karanlıkta ve belirsiz bir konumda yer aldığını söylemektedir. Nesne ise öznenin bu konumuna karşıt olarak son derece açık bir görünümde, perdede bütünüyle teşhir edilmiş bir haldedir (McGowan, 2012: s.33). İzleyici ile izlenen arasındaki bu konumlandırma seyircinin üstünlük kurma ve filmde hâkimiyet oluşturma duygusunu yükseltmektedir. Üstelik VR filmde

görüntüdeki teşhir edilen durum ya da kişi, bütünüyle o ortamın içinden seyreden izleyici tarafından gözlemlenmektedir. Üstelik kişisel gerçekliğine ve deneyimlerine göre özdeşleşim kuran seyircinin izleyeceği nokta da bu etki altında belirginleşmektedir. Buna göre yönetmenin o sahne için belirlediği sürede izleyiciye tanıdığı 360 derecelik özgürlük seyircinin bakışını odakladığı anı da bulanıklaştırmaktadır. Aynı film deneyimini yaşayan her izleyici için bu bakışın süresi, bakışın odaklandığı kişi ya da durum değişecektir. Burada seyircinin film izleme deneyiminin bu şekilde dönüşümü ise onun filmde kurduğu hâkimiyetini yükselten ve ona bir "sahiplik" hissi sağlayan kısmi bir yanılsamadır. Oysaki o film ve filmin içindeki diğer her şey birileri tarafından üretilmiş, sanal gerçeklik sistemi ile gerçekliği artırılmış bir kurmacadır. Ancak gerçeğin artırıldığı bu görüntülerde seyircinin o evrenle kurduğu ilişki bir hiper-gerçek duygusu yarattığından o evrene ilişkin konumunu da başkalaştırmaktadır. Çünkü bu kez seyirci gerçekliği farklı deneyimlemektedir. *Houyhnmist Manifesto*'sunda seyirci, oyuncu ve yönetmen ile ortak bir yapıda değerlendirilmekte ve seyirciyle ilgili "Düşüncelerin bir diğer tercümanıdır. Gördüğün şey algıladığın şeydir" ifadelerine yer verilmektedir (2011: s.87)[129]. Bu görünen şey teknolojinin yeni bir alternatif sunarak dönüştürdüğü VR filmde seyircinin sanal ortamda sanal bir biçimde varlık göstermesiyle aynı biçimde dönüşmektedir. Hissedilen duygunun gücü "orada olma"nın etkisiyle artmaktadır. Sanal evrendeki varlığı kişinin oradaki diğer her şeyle farklı şekillerde temas kurmasını sağlamaktadır. Olayların, kişilerin ve nesnelerin yakınındadır. Tüm bir sanal evren 360 derece etrafındadır. 360 derecelik film öyküsünün içinde, çoğu zaman görünmez varlığıyla oradadır. Önceden çekilmiş ve kurgulanmış bu hikâye, seyircinin gerçek zamanda bu deneyime geçebilmesi film zamanını da bugüne taşımaktadır. Aslında bu durum sinemanın zaten özünde olan bir durumdur. Sinema anlatısında zamansal geçişleri rahatlıkla sağlayıp seyircinin kendi zamanına sunduğundan belli bir süreyi ve dönemi kapsamamaktadır. Seyircinin o filmi izlediği an, o hikâyenin kurulduğu an gibidir. Film zamanı seyircinin filmi izlediği zamanla bütünleşmektedir. VR filmdeyse değişen hep aynı noktaya geldiğimiz "deneyim" farklılığıdır. Seyircinin

[129] Maphead Yapım Sunar: Sinemaya Gitme ve Film Yapma Üzerine Houyhnmist Manifesto- Nick Rilke/May 1999. Sinema Manifestoları içinde. (Haz. Şenol Erdoğan). İstanbul: Altıkırkbeş Yayın.

bu kez (belki de "kullanıcı" olarak da adlandırabileceğimiz) filmin içindeki varlığı ve olaylara yakınlığı onun filmdeki algısını da film içindeki konumunu da değiştirecektir.

Sanal gerçeklik yaratımına katkı sağlaması açısından sanal ortamda "etkileşim" durumu ön plana çıkmaktadır. Bu durum kişinin doğal davranışlarına tepki göstermesi açısından, algısal olarak son derece gerçekçi bir etki sağlamaktadır (Fox vd., 2009: s.96). Bu etkileşim sayesinde seyirci 360 derece VR deneyiminde filmde temsil edilen kişilerle farklı bir karşılaşma yaşamaktadır. Onları ve onların ait olduğu çevreyi tamamen tarayabilmekte ve ilgisini çeken noktaları daha detaylı inceleyebilmektedir. Burada kendisine verilen "belirleyicilik" rolü çok daha güçlüdür. Sanal ortamın gerçek kişilerinde, fiziksel gerçekliğini zihinsel olarak sanal evrene taşıyan kişi için, burada yaşanan çoğu şey gerçeğe çok yakın bir yanılsama yaratacaktır. Hatta bu gerçeğe yakın olmasıyla kalmayıp onun ötesine de geçip bir hiper-gerçek etkisinde bir hâkimiyet ortaya koyacaktır. Seyircinin ışınlandığı sanal evrende, gerçekliğin güçlü hissi, alışılmışın dışında bir biçim yaratmaktadır. Bu biçim, onun filmde kurduğu hâkimiyeti yönetmenden seyirciye taşımaktadır. Bu, esasında sanal evrenin sanal kişilerinde ve yine sanal olarak kurulan bir hâkimiyettir. Sanallığın verdiği rahatlık içsel olarak başka deneyimlere kapı aralamakta ve ağır gelen gerçeklikler sanallığa taşınmaktadır. Bu taşıma durumu kişileri o alanda daha özgür hissettirmektedir.[130] Özgürlükleri film hikâyesindeki üst konumuyla bir araya gelmekte ve yönetmen filmden tamamen çıkarılmaktadır. Zaten bir "deneyim" vaadiyle bu gerçeklik, kişilerin yaşayacağı yanılsamayı ve bu deneyimin kurgusunu silikleştirmektedir. Yönetmenin seyirciyi hikâyede tutması için kurguladığı bazı ipuçları, seyircinin bu deneyimdeki yolculuğunu belirlemektedir. Yönetmenin buradaki "yeniden hâkimiyeti" seyirci için hâlâ görünmezdir ve o "deneyimin" içinde, kendi gerçekliğindedir. Bu ipuçları yönetmenin yönlendirmesinden çok seyircinin hikâyedeki yol göstericilerinden biri gibi algılanabilmektedir. VR film deneyimin artması, seyircinin bu alanda pratiklik kazanması ve buna yönelik bazı okumalar yapması belki de bu durumu ilerleyen

[130] Sosyal Anonimlik kavramı bu durumu açıklamada önemlidir. Buna göre sanal bir ortamda yazışarak iletişim kurulan kişiyle ilgili zihinde bir hayal etme eylemi oluşmaktadır. Bu bir zorunluluk durumuna dönüştürmektedir çünkü kişiyi canlı olarak görememek onu sadece yazı ile iletişim kurulan bir bilgisayar ekranı ile bağdaştırmaktadır. Bu da yakınlık kurulumunu etkilemektedir. Ancak iletişim kurulan kişi yakınımızda yer aldığında sözler ona göre şekillenmekte karşımızdakinin tepkileri bu doğrultuda gözetilmektedir. Çünkü bu tepkilerle eş zamanlı olarak yüzleşilmektedir. Buna karşın yüz yüze kurulmayan bir iletişim biçiminde sert sözler aktarmak daha kolaydır (Tosun, 2017: s.51).

zamanlarda değişime uğratacaktır. Ancak diğer yandan VR teknolojisinin gelişimi gerçeklikle kurduğu dünyaların bazı defolarını da kapatmaktadır. Pek çok yenilik kullanıcı için "daha gerçek" ve "daha konforlu" etkiye sahip olması içindir. Bunlar "etkileşim" ile de birleşince etkileşimin o an gerçekleşiyor olması, filmi de "o an'a" taşıyacaktır. Ve buradaki "o an" seyircinin anı olarak kişiselleşmektedir. Etkileşim kurduğu an, bunun seçimi ve süresi gibi pek çok unsur seyircideki filmin odağı ya da hâkimi olma duygusunu pekiştirmektedir. Bir film izlerken yönetmenin gerçekliğinin seyircinin algı biçimiyle yeniden oluşan doğası, VR film gerçekliğinde güçlenerek devam etmektedir.

2.4.2.1. Ben'i Öteki Üzerinden Yeniden İnşa Etme: Gerçek Ben'in Gözünden Sanal Öteki

360 derece VR film deneyiminde sanal bir evrene ışınlanan seyirci için o evren, sanallığın içinde gerçek duygu arayışına dönüşebilmektedir. VR, kişilere bir varoluş biçimi vaat ederken, bu vaadin bir filmle birleştiği düşünüldüğünde film atmosferine dâhil olmak, hikâyenin içinde yer almak anlamına gelmektedir. Fiziksel gerçekliğinden zihinsel olarak başka gerçekliğe giden kişi için diğer her şey sanallıklar içindeki yanılsamalardır. Ancak bu yanılsamalar öylesine güçlü etkiler yaratmaktadır ki bu deneyim gerçekmiş hissinin hiper-gerçek deneyimiyle güçlenebilmektedir. Bir film izlemeyle gerçekleşen bu deneyim -film türüne göre- ötekine, bir başkasına bakma, onu gözlemleme ve yorumlama etkisi oluşturmaktadır. Böylece bakılan kişi pek çok açıdan "öteki" ve "pasif" olandır. Bu öteki bazen benim olmak istediğim, bazense olmasından korktuğum kişidir. Ancak genel hatlarıyla öteki olana yönelik kurgulanan filmlerin Doğu'dan ya da yerel hayatlarıyla düşlerdeki merak duygusunu pekiştiren bölgelerden olduğu bilinmektedir. Böylece bir film deneyiminde hâkimiyet kurulan kişi, benim gözümden öteki olarak gördüğümdür.

Postmodernizmin temeli, dünyanın "heterojen bir mekânlar ve zamansallıklar çoğulculuğu" biçiminde görülmesidir. Burada bireyden ziyade bireyler arası ilişkiler ön plandadır. Buna göre gerçeklik *ben ve öteki*'nin karşılaştığı noktadır (Büyükdüvenci ve Öztürk: 2014: s.32). Postmodern olarak tanımlanan günümüzde pek çok alanda sınırlar hem bulanıklaşmakta hem de keskinleşmektedir. Bu ayrım özellikle

zengin ve fakir arasında fiziksel ve kültürel ayrımın artmasıyla yeni bir oluşumun başlaması sonucu gerçekleşmektedir. Özellikle 1980 sonrasındaki plazalar, güvenlikli siteler, ulaşım biçimi, AVM'ler gibi fiziksel ayrımlar, iki grup arasındaki fiziksel ayrımın yaratılmasının sonucudur. Böyle bir temasın olmaması ile birbirine ilişkin görüşler yalnızca imajlardan oluşmakta ve bunlar masalsı özellikler taşımaktadır. Bu masalsı anlatımla ayrışan iki grup için de empati duygusu oldukça zayıflamıştır. Bu zayıflama ise beraberinde 'ötekileştirme' duygusunu getirmekte ve bu duygu kendisini tehdit ve korku ile göstermektedir (Velioğlu: 2017: s.108-109). Öteki kavramını "bir ya da daha fazla kişi, kültür ya da toplum tarafından, geçmiş veya güncel ilişkiler referans alınarak, dikey (sınıfsal) ya da yatay (etnik vb.) olarak farklılaştırılmış ve ayrıştırılmış olan, kişi, grup, sınıf, halk vb." şeklinde tanımlamak mümkündür. Burada "Öteki" olarak görüleni belirleyen esas unsur durumun toplumsal niteliğidir. Bu da "ötekileştirme" kavramını meydana getirmektedir. Konu böylece toplumsal bir boyutta ve imge biçiminde yer almaktadır (Nahya, 2011: s.29). Ötekileştirmenin ise üç boyutu vardır. Bunlar tanımlama, genelleme ve vurgulamadır. "Zıttı ile var olma" durumu ötekileştirmenin tabanıdır (Tanrıverdi, 2018: s.81)[131]. Diğer yandan Batı ötekileştirdiği Doğu'da çelişkili durumlar yaratmaktadır. Bu bakışa göre Doğu, uzak ve yakın, suçlu ve masum, güzel ve çirkin, vahşi ve evcildir. Asıl soru, Batı tarafından tanımlanan Doğu'da asıl gerçeğin ne olduğudur (Evyapan, 2012: s.3). Dostoyevski'nin *Öteki Ben* kitabında "Biliyorsunuz av, iyi avcının ayağına gelir. Doğrudur şüphesiz. Ama avcı kim, av kim? İşte bu, üzerine parmak basılacak bir sorudur baylar" cümlesiyle aslında bu durumun bir örneği sunulmaktadır (Dostoyevski, 2015: s.26). Sistem dâhilinde öne çıkan bazı kodlar geride kaldığı düşünülen diğer kodları eleştirerek ötelemektedir. Bu da o topluma dair pek çok soru işaretini bir araya getirerek hem olmasından korkulan hem de merak edilen bir duyguyla eşleşmektedir. Sanat ise tüm bu toplumsal tanımlardan etkilenerek öteki olarak gördüğünü, o formlara uygun bir biçimde işlemektedir. Sinemada bu durum ayrıca önemli hale gelmektedir. Çünkü sinema güçlü bir gerçeklik inşa eden, temsil biçimleri yaratan ve bu doğrultuda

[131]Kentleşme süreciyle birlikte tarım kültüründeki toplumsal farklılaşma birkaç biçimde oluşturulmuştur. Bu belirlenimler, "Yöneten-Yönetilen (Devlet-Halk)", "Varlıklı-Yoksul (Sınıflar)", "Kentli-Köylü" ve son olarak "Tüketici-Üretici" gibi ayrımlardadır (Öztürk, 2017: 46). Marifet, yetenek gibi bazı kavramlar, "doğal ayrım, "tanrı vergisi" gibi kavramlarla gündelik dilde karşılık bulmakta ve bunlar "toplumsal düzenin gerçekliğinde adeta otomatik bir biçimde gerçekleşmesiyle" bir kolaylık sağlamaktadır (Bourdieu, 2016: s.215).

bir yansıtma işlemine giden etkili bir araçtır. Dolayısıyla sinemanın neyi yansıttığı, inşa ettiği ve aktardığını belirlemek anlamlı olacaktır. Bir film, gerçekliğin içine doldurduğu araçlarla bütünlük kazanmakta ve daima farklı gerçekliklerden parçalar sunmaktadır.

Kürşat Saygılı ve Fırat Çakkalkurt'un, Yönetmen Parviz Shahbazi ile "Malaria" filmi hakkında yaptıkları röportajda, "Hikâye açısından bakarsak, Malaria çok trajik bir filme dönüşebilecekken, gerçeklikle kurduğu güçlü bağ sayesinde gerçekçi sinemanın bir örneği olarak karşımıza çıkıyor. Siz sinemayı nasıl ifade ediyorsunuz? Sizin için sinema nedir?" sorusuna yönetmen şu şekilde cevap vermektedir: "Benim için sinema sosyal çevremdeki gerçek hikâyelerden doğuyor. Filmlerimin senaryolarını hep ben yazıyorum. Başka İranlı yönetmenler için senaryo yazdığım da oluyor, ama kendi filmlerimin senaryolarını kimseye bırakmıyorum. Çünkü sinema ilk aşamada bir sanat olsa da ikinci aşamada bir araçtır; bir şey söyleme aracı. Ben de bu imkânı çevremdeki insanların nasıl yaşadıklarını söyleyebilmek için kullanıyorum. Hepsinin ötesinde, sinema bir ülkedeki insanların dış dünyayla ilişki kurmalarını sağlayan kültürel bir araçtır; kültürel bir diyalogdur" demektedir (2018: s.12)[132]. Sinemanın dış dünyaya açılan araç olma özelliği onu teknolojinin de getirileriyle başka biçimlerde yorumlamayı gerektirmektedir. Böylece bugün sinemaya pek çok açıdan bakılabileceği gibi kişisel bir gerçeklik deneyimi açısından da bakılabilmektedir. Bu kişisellik VR ve VR'ın sunduğu 360 derecelik evrenle daha da farklı bir boyuttadır. Kişiler, gerçeklikleri, gerçekliklerin içinde öteki temsillerini bir ekrandan değil, bir "orada olma" duygusu açısından görmektedir. Bu da sinemada temsil edilen şeyin sanal boyutunu ve sanalın içindeki gerçekliği ayrıca sorgulamak anlamına gelmektedir. Çünkü bugün VR filmler arasında en çok tercih edilen türlerden biri yerel ve merak uyandıran kültürleri aktaran anlatılardır. Kişilerin oryantalist bir bakış açısıyla seyrettiği filmler 360 VR deneyiminin de çoğu kez tercih ettiği türlerden biri olmaktadır. Kişilerin böylesi kodlarla birlikte oluşturduğu bakışı, "film deneyimiyle" daha gerçekçi bir aşamaya taşınmakta, kişi olaylara yerel yaşamların arasında bakmakta, tanıklık etmekte ve sanalın gerçekliğinde bir tatmin duygusuna gitmektedir.

[132] Kürşat Saygılı ve Fırat Çakkalkurt'un Yönetmen Parviz Shahbazi ile "Malaria" filmi hakkında yaptıkları röportajdan. Röportaj başlığı "Gerçeği Arayan Bir Sinemacı, Self- Oryantalizm, İzlediğin Senin Hikâyen Mi? Rabarba Aylık Sinema Dergisi. Şubat 2018.

Sinemada ötekine ilişkin mevcut bakış açısı değişmemekte hatta bu bakışın etkisi artarak güçlenmektedir.[133] Bu çağda artık "oryantalizm" kavramı bile bazı durumları açıklamada yetersiz kalmakta ve kavram yeni arayışlara başlamaktadır.

Oryantalizm kavramı süreç içerisinde ithaf edilen o toplumun da bu kavramın içselleştirmesine neden olmakta ve böylece self-oryantalizm[134] kavramına başvurulmaktadır. Bu kavram, öteki olarak görülen toplumun kendisine Batı'nın gözüyle bakması ve kendisini bu çerçevede tanımlamasıdır (Tanrıverdi, 2018: s.81). Batı'nın Doğu'ya bakışı ve bu bakış ile Doğu'nun kendini anlamlandırmasına yönelik olarak bu kavram yeni bir perspektiften "self-oryantalizm" kavramı ile "içselleştirilmiş oryantalizm" anlamına ulaşmaktadır (Gökçek, 2018: s.61). Oryantalizmin bir başka boyutu olan kendi kendine oryantalizm düşüncesiyle ortaya çıkan yapıtlar, bu yönde beklentileri karşılama fikriyle Batı'daki festival ya da dağıtım kanallarında daha rahat yer edinebilmektedir. Batı'da yer bulma şansı elde eden özne, kendi kültürüne bir Batılı'nın gözüyle bakmakta ve onun beklentilerini gözetmektedir (Zaim, 2018: s.55). Uluslararası film festivalleri bunun ilginç örneklerini sunmaktadır. Pek çok coğrafyadan ve kültürden filmler bu platformlarda gösterim, dağıtım şansı yakalamaya çalışmaktadır. Bu filmler farklılıklarıyla ön plana çıkmakta ve böylece diğer filmlerden ayrışmaktadır. Büyük filmler olarak görülenler Batı'da yer almakta ve "farklı" olarak adlandırılan filmlerse daha çok Batı dışında konumlanmaktadır. Böylece festivaller ve fonlar sinemayı bölgesel olarak ayırmaktadır. O platformlarda yer alabilme Batı-dışı anlatıların oluşturulmasıyla mümkün olmaktadır. Batı-dışı olmanın anlatı biçimi belirlenmekte ve anlatılar bu çerçevede oluşturularak Batı'dan

[133] Teknolojinin bu denli yaşamda olmadığı dönemlerde insan fiziksel yeteneklerinin sınırları içindeydi. Örneğin bir müzisyen kendi *sound*'unu kendi çalarak veya söyleyerek oluşturmakta, bir ressam ise gerçek görüntüleri oluşturabilmek için bütünüyle kendi gözüne bağlı yaşamaktaydı. Şair ya da romancılar da doğrudan fiziksel sanatlar içinde yer almasa bile bir olay ve karakteri oluştururken sınırları kendi gözlem gücüydü. Ancak bazı gelişmelerle, ses ve görüntüler kaydedilebilir oldu. Bu ise devamında doğrudan herhangi bir sanatçının kişilik ya da yeteneğinin mecburi müdahalesi olmadan bunları gözleyiciye iletebilme imkânı sağladı (Monaco, 2010: s.72-73). Bu teknolojiyi diğer yandan da sorgulanması gereken bir boyuta götürmektedir. Çünkü bu gelişmeler aynı zamanda ideolojik olanın daha kolay ve rahat aktarılması anlamına gelmektedir. Bu sayede pek çok belirlenim öncekine oranla daha etkili bir biçimde topluma ulaşıp yayılmaktadır.

[134] Oryantalizm deyince aklına gelen ilk şeylerden biri *Bin Bir Gece* Masalları'dır. Belki de Self oryantalizm olarak adlandırılan şey tam olarak budur. Bu masalların bahsi geçtiğinde pek çok insan bunun Arabistan'da yazılmış bir anlatı olduğunu düşünmektedir. Oysaki gerçek, Doğu'yu gizemli bir yer olarak görüp, merak duygusunu perçinleyen, diğer yandan da bir küçümseme duygusu ile merakın devamını sağlayan *Bin Bir Gece Masalları* Fransız oryantalist Antoine Galland tarafından Konstantini'ye, yani İstanbul'da derlenen bir anlatı olduğudur (Atasoy, 2018: s.75).

ayrılmaktadır. Anlatıların içeriğini o coğrafyaya ait kültür özellikleri ve yerellik vurguları oluşturmaktadır. Aynı zamanda yoksulluk teması sıklıkla işlenmekte, baskı unsurlarının altı çizilmekte ya da muhafazakâr, ataerkillik gibi kavramların çerçevesinde karakter temsilleri oluşturulmaktadır (Öcal, 2018: s.59).

Solanas ve Getino "Üçüncü Dünya" ülkelerinde sinemanın tarihsel süreçte kültürel bir baskı aracı olarak kullanıldığını ve halen kullanılmakta olduğunu söylemekte; bu nedenle sinemayı Birinci, İkinci ve Üçüncü olarak ayırmaktadır. Birinci Sinema, Üçüncü Dünya olarak adlandırılan ülkelerin azgelişmişliğini ve bu durumun devamını sağlayan, bu devamlılıkta ticari yapıların yanında biçimsel ve anlatısal yöntemleriyle de baskı sistemini devam ettiren "emperyalist ve kapitalist" bir sinema türü olarak tanımlanmaktadır. Estetik ve biçimsel açıdan yenilik sunan, auteur sinema olarak da bilinen İkinci Sinema ya da Sanat Sineması ise esasen küçük burjuvaların arzularını yansıtan bir sinema türü olarak işlev görmektedir. Bu sinemacılar dünyanın politik konumlarını ve ekonomik kaynaklarını düşünerek, insanın özgürleşmesini amaçlayan "Üçüncü Sinema"nın oluşturulmasını savunmuşlardır (Erus, 2016: s.112-113). "Üçüncü Dünya" kavramı sömürge-yeni sömürge kavramlarına odaklanmakta ve bağımsızlığını kazanmış sömürge uluslara ya da yapıları sömürgecilik sürecinde bozulmuş azınlıklara atıfta bulunmaktadır. Böylece kavram, "geri kalmış" ve "az gelişmiş" olarak konumlandırılan, durağan olduğu kanaati taşıyan "geleneğe batmış sömürgeciliğe" karşılık gelmektedir. Üçüncü Dünya'nın kategorileri insani anlamda "fakir", gelişimsel anlamda "endüstrileşmemiş", ırksal anlamda "beyaz olmayan", kültürel anlamda "geri kalmış" coğrafi anlamda "Doğu" olarak anılmaktadır (Stam, 2014: s.104)[135].

Tarih birbirinden farklı pek çok imgelere ve aynı şekilde pek çok Öteki'ne sahiptir (Nahya, 2011: 29). Çoğu toplum kendisini diğer toplumlardan ayırmakta ve kendi toplumsal hiyerarşisini üstün tutmaktadır. Modern Batılılar, ırk hiyerarşisinin fikrini taşımaktadır. Buna göre, siyahîler beyazlardan ayrı bir bölgede yaşamakta ve eğitimlerini sürdürmekte hatta bazı yasalar sebebiyle beyazlarla aynı hastanede tedavi

[135] "Beyaz adam yalan konuşur; Beyaz adamın sözünden ikili karşıtlık dökülür. Dili, her yeniden bölünmede pozitif olana değer biçip negatif olanı değersizleştirerek, parçalanmış dünyanın değerlerini dışa vurur: özne/nesne, benlik/öteki, zihin/beden, egemen/boyun eğen, aktif/pasif, İnsan/Doğa, erkek/kadın vb. Babadil üstten konuşulur. Tek bir yöne gider. Kendisine cevap verilmesi beklenmez, verilse de işitilmez" (Guin, 2018: s.222).

görememektedir. Aynı şekilde zenginleri fakirlerden ayıran pek çok toplumsal konu, ayrı mahallelerde yaşama, ayrı okullarda okuma ve farklı donanımlarda tedavi uygulayan hastanelere başvurma gibi pek çok ayrım çoğu Amerika ve Avrupalı'ya son derece normal görünmektedir. Hâlbuki zengin insanın toplumsal olarak bu kazanımı doğuştandır ve aynı biçimde fakir bir insan da kendi hayatı için mevcut gerçekliğiyle doğmuştur (Harari, 2017: s.142)[136]. Althusser doğuştan özgür olan bireylerin kültür tarafından üretilen özneler olduğunu söylemektedir. "Özgür" olarak nitelenen benlik, sosyal baskılanma içinde, "ruh hali sallantılı" ve "hayali bir yapıdır". Özgürlük de bu bağlamda hayalidir. Bireyler güçlü şirketlerin baskısı altında, kadınlarsa erkeklerin tahakkümü altında konumlandırılmıştır. Böyle konumlandırılan sosyal özne, birey olma durumunu da yanlış tanımaktadır. İdeoloji bir doğallaştırma sistemiyle egemenlik ve eşitsizlikler yaratarak bunu doğal ve değiştirilemez olarak sunmaktadır (Stam, 2014: s.146). Eric Fromm bu ayrımlardan yola çıkarak gelişmiş olanla az gelişmiş olan arasındaki mesafenin giderilmemesi durumunda ne olabileceği sorusunu sormaktadır. Buna göre, gelişmiş olarak kabul gören işgalci ülkelere karşı büyük bir nefret oluşacak veya gelişmemiş ülkeler yaşadığı sıkıntılarla çılgın şeylere başvurmaktan çekinmeyecek hatta bu durum nükleer ve biyolojik silahları kullanmaya kadar varacaktır (Fromm, 2017: s.233). Günümüzdeyse teknolojinin gelişimi yeni bir "öteki"ni meydana getirmektedir. Bu öteki şu anki haliyle güçsüz olsa da ona yönelik geliştirilen korku bir öngörü yaratmaya başlamıştır. Bu kez öteki olan insandan insana değil, insandan robota/yapay zekâya yöneliktir. Bu teknoloji her geçen gün gelişerek yapay zekâları pek çok özelliğiyle insana yaklaştırmakta, bazı özelliklerini de insandan üstün kılmaktadır. Güç, zekâ, öngörü gibi bu özelliklerin "olası" gerçekliği bir şüphe meydana getirerek korku oluşturmaktadır.

Yapay zekânın bir kez tam anlamıyla başarılması, bir müddet sonra insandan çok daha zeki bir bilgisayarın üretilebileceğini göstermektedir. Bu makinelerin pek çok avantaj sağlayacağı düşünülmekte ve insanın tek başına halledemeyeceği çoğu

[136] Toplumlar ne yazık ki hayali hiyerarşilere ve adaletsiz yaptırımlara ihtiyaç duymaktadır. Bu durum elbette ki tüm toplumlarda aynı derecede ayrıma giden hiyerarşik düzenle karşılık bulmamaktadır. Bazı toplumlarda bu durum son derece keskin ve baskındır. Buna rağmen ayrımcılığın tamamen ortadan kalktığı bir toplum düzenine de rastlanmamaktadır. Toplumlar, "üstünler ve köleler; siyahiler ve beyazlar; asilzadelerle avamlar; Brahminler ile Şudralar" ya da "zenginler ile fakirler" gibi pek çok hayali kategori ile ayrılmaktadır (Harari, 2017: s.143).

sorunu daha kolay ve basit bir yoldan çözeceği öngörülmektedir. Böyle bir durumda yaşamı bir nevi yabancı, insandan daha üstün bir zekâya sahip bir türle paylaşma ihtimali söz konusudur. Üstelik bu daha her şeyin başlangıcını oluşturmaktadır. Yapay zekâ araştırmacıları böyle bir durumun var edilmesinin ardından sistemin kendi kendini geliştireceğini ve bir üst versiyonunu yaratabileceğini ön görmektedir. Bu üst versiyon her yeni revizyonda gerçekleşecek, böylece daha zeki bir üretim biçimi meydana gelecektir. Bunun böyle devam etmesinin ardından üstün bir zekânın varlığından söz etmek mümkün hale gelecektir. Hawking ve arkadaşlarının söylemiyle, böyle bir durum tarihin en büyük olayı olacaktır (Ford, 2018: s.264). Bu, öteki'ye olan bakışı böylece yapay bir atmosfere yapay kimliklere ve insanın kendi eliyle ürettiklerine doğru kaydıracaktır. Çünkü bugün yapay zekâ ya da robot teknolojisinin yaşamımıza ve yaşamımızın pek çok alanına girmesine yönelik çalışmalar, diğer yandan başka soruları da beraberinde getirmektedir. Çünkü bu aynı zamanda korkulan bir şeye dönüşmektedir. "Öteki"ne yönelik duyulan merak ve korku duygusunun çok benzeri bugün yapay zekâ ile karşılığını bulmaya başlamaktadır.

VR tarafından sağlanan birinci şahıs perspektifi, insanların başka birinin durumu için empati hissetmelerine neden olan güçlü bir araçtır. Dünya, farklı ırk, din, yaş, cinsiyet, cinsellik, sosyal statü ve eğitimden başkaları için kabul ve eşitlikle mücadele etmeye devam ederken, ilerlemenin en büyük engeli, çoğu insanın farklı bir kimliğe sahip olma duygusunu kavrayamamasıdır. Bazılarımız başkalarının kötü durumundan dolayı merhamet gösterebilmektedir; ancak onların mücadelelerini anlamak çok daha güçlü bir duygudur. Fakat VR başka bir deneyim sunmaktadır: Daha önce "orada olma" duygusu ve deneyimi. Sanal toplumlar aracılığıyla daha birçok olasılık keşfedilebilmektedir. Ya herkesten 10 cm daha kısa olsaydın? Polis tarafından ırk ayrımcılığının kurbanı olsaydın? gibi onlarca sorunun deneyimini sağlamak mümkündür (Lavalle, 2019: s.15-16). Unicef 2015 yılında mülteci kamplarında yaşamak zorunda kalan Suriyeli çocukların yaşam masraflarına kaynak sağlamak amacıyla, VR teknolojisini kullanmıştır. Empati duygusuna odaklanan bu proje *Sidra'nın Üzerindeki Bulutlar* adlı belgeselle kullanıcıya ulaşmakta ve belgeselde mülteci kampında yaşayan Sidra'nın bir günlük hayatı anlatılmaktadır. Kullanıcı gerçek yaşamdan bir parça olan bu görüntüleri VR ile bir deneyim halinde yaşamakta ve böyle bir sorunun nasıl hissettirebileceği duygusuna olayın içinden bakmaktadır

(TIMETURK, 23 Ekim 2015). Yine benzer şekilde 2015 yılında ailesiyle birlikte Türkiye'ye kaçmak zorunda kalan Genç Mohammed Kteish'in yarım kalan çalışmaları ve mimarlık hayalleri *Future Aleppo (Gelecekte Halep)* adlı bir VR projesine dönüştürülmüştür. Proje UNHCR ve BM Mülteci Örgütü'nün de desteğiyle uluslararası festivallerde gösterilmiş ve bu proje için pek çok çalıştay gerçekleştirilmiştir (UNHCR, 28 Şubat 2018). Toplumun belli bir sorununa dikkat çekmek amacıyla VR filmde de bu tür anlatılara başvurulmaktadır. Örneğin, *Notes to My Father* (Jayisha Patel, 2018) VR filminde Hindistan'da cinsel kölelik amacıyla satılan genç kızların gerçek yaşamdaki dramı VR ortamına taşınmaktadır. Filmde baba ile insan ticareti mağduru bir kızın bu konudaki hüznü ve sevgisi konu edinilmektedir.[137] Böylece VR, sinemada da yaşamın sorunlu gerçeklerini filmler aracılığıyla işlemekte ve seyirciyi bu gerçekliğin içine taşımaktadır. Ben'in Öteki olana bakışının teknolojik dönüşümünde sinemada bu dönüşümü pekiştirici bir araç olma özelliğiyle konuyu güncellemektedir. Ancak diğer yandan VR bir empati duygusu yaratsa da her zaman öteki olana karşı bakış açısını gerçek anlamda değiştirdiğini söylemek iddialı olacaktır. Hatta bu bakışın bazı etkilerle güçlendiğini, ötekine daha yakından bakmanın nümkünlüğünün o evrene "sanal ben" olarak varolma durumuyla birleşimi, mevcut düşüncelerin kuvvetlenebileceği ihtimalini oluşturmaktadır.

VR deneyimi, yerel yaşamların arasında 360 derece çekim yapan kamera için Öteki'ni 360 derece "orada olma" deneyimi ile gözlemlemek demektir. Seyirci belgesel türündeki bu yaşamları deneyimlerken bir film seyretmenin ötesinde başka bir seyire geçmektedir. Yeni seyir biçimi tüm o atmosferi yakından, olayın, evrenin içinden deneyimlemektir. Bu da öteki üzerindeki tahakkümünü artırmakta seyircinin deneyimlediği diğer şeyleri daha küçük hale getirebilmektedir. Çünkü öteki olan bu bakış açısının karşısında pasifleşen ve kendini bu bakışa yaklaştırandır. Seyirlik olarak sunulan bu yaşamlar, güçlü özdeşleşme duygusu ile onları izleyenlerde daha etkili bir katharsis yaratmaktadır. Bu yaratım seyircinin oradaki yerel yaşama kurduğu hâkimiyet ve üstten bakış ile güçlü bir biçimde pekiştirilmektedir. Çünkü bu kez filmin içine ışınlanan izleyici için "orada olma" eylemi gerçeğin katmanlarının çok üstlerinde konumlanmak hatta o ortama kısa süreliğine de olsa dâhil olmak demektir. Ancak bu

[137] Detaylı bilgi için: https://www.notestomyfather.org/#prevention Erişim Tarihi Ocak 2020.

dâhil oluş "görünmeyen seyirci" ve "görünmeyen tahakküm" biçiminde gerçekleşmektedir. Oradaki gerçek kişiler sanal dünyada gerçekliğin artırılışında önemli bir roldedir. Ve yine aynı şekilde gerçek bir kişi sanal bir evrenin gerçek görüntüleriyle bir deneyim yaşamaktadır. Bu deneyiminde yerel olan kültürleri, kişileri, onda merak uyandıran şeyleri onların arasından görünmez haliyle seyretmektedir. Hem orada gibi hissetme hem de görünmez olma hissi bu hâkimiyeti ve tahakkümü güçlendirmektedir. Yerel yaşamların kişilerine, evlerine, kültürlerine yakından bakan izleyici için o yerelliğin içinde olma duygusunun yarattığı özdeşleşim hem de görünmeyen haliyle tüm her şeye gizlice yakından bakan yabancılaşma biçimi 360 derece VR deneyimini başka bir boyuta taşımaktadır. Öteki'ni görmek onu seyretmek artık daha kolay, hissedilen tatmin duygusu daha fazla ve bu yaşamlar üzerindeki sanal hâkimiyet daha güçlüdür. Seyirci olaya bakan bir kişi olarak kendi varlığını bu evrenin tüm dinamikleri içinde daha güçlü oluşturmaktadır. Sanal özne, sanal evrenin gerçek kişilerine olan üst bakışını film deneyimiyle pekiştirmektedir.

2.4.2.2. Deneyimin Üstünlük Kurma Mücadelesine Dönüşümü

Teknolojinin günümüzde yaşamımızın her alanını kapsayan görünümü ona yönelik bazı kaygıları da beraberinde getirmektedir. Kurzweil'in de belirttiği gibi teknoloji karmaşık getirilerin ürünü olarak yer almaktadır. Bir açıdan daha sağlıklı, uzun bir yaşamla karmaşadan kurtuluş vaat ederken, bir başka açıdan tehlikelere kapı aralamaktadır. Böylece teknoloji yaratıcı ve yıkıcı doğamızı aynı anda güçlendirmektedir (Kurzweil, 2017: s.578). Bu yaratıcı yönümüzün ürünlerinden biri olan VR teknolojisi pek çok yenilik sunup ilginç deneyimlere kapı aralasa da diğer yandan yaratacağı bazı sorunlar ve gerçeklik yanılsamalarını da düşünme ihtiyacı oluşturmaktadır. Çünkü sanal evren kişileri fiziksel yaşamın gerçekliğinden bir süreliğine uzaklaştırmakta, bu durum sanal dünyadaki hiyerarşiyi, buradaki kişisel gerçekliğin yapılandırılmasını ve deneyimde sanal evrenin hangi biçimde algılanacağı sorgusunu anlamlı hale getirmektedir. Kişisel gerçekliğin, oluşturulmuş gerçeklikle birleştiği bu evrende, sanallığın yarattığı yanılsama ve bu yanılsamanın gerçekmiş algısı bu olgulara değinme ihtiyacı doğurmaktadır. 360 VR filmin kurduğu anlatı, anlatının içindeki seyirci ve seyircinin bakışındaki "öteki" olan her şey, kişisel gerçekliğin oluşumu, pekiştirilmesi ve yönlendirilmesinde büyük etki yaratmaktadır.

Çünkü sinema gerçekliğin görsel olarak aktarımı ve bu görselliğin teknoloji ile yeniden biçimlenmesidir.

Gerçeklik ve görselliğin birbiriyle olan ilişkisi, kişilerin yaşamlarında bazı değişimlere yol açmaktadır. Sinema yalnızca anlamların yansıtıldığı bir araç değil aynı zamanda anlamların kurulduğu bir zemindir (Ramazanoğlu, 2018: s.47). Böylece "toplumun ortak deneyimi" olma özelliği göstermektedir (Monaco, 2010: 253). Bu deneyimde kişinin gerçeklik algısı ait olduğu evren ve o evrenin kültürel yapısıyla birlikte ilerleyip buna göre şekillendiği için, kişi kendisinin dışında yer alanı, kendisine yabancı olanı barbar olarak görmekte (Montaigne, 2017: 80); insanın gerçekliği doğal olmaktan çok kültürel bir gerçekliği nitelemektedir (Evyapan, 2012: s.6). Bu kültürel gerçeklik, kendi dışındaki diğer her şeye ulaşma, onu keşfetme ve deneyimleme arzusunu oluşturmaktadır. Sinema bu arzuda bir araçtır; gerçekliğin içini doldurmakta, şekillendirmekte ve sonunda aktarmaktadır. Guin, bir anlatının kendisini geçmişe yerleştirdiğini söylemekte ve bunun bir nevi "öteki ülke" olduğunu belirtmektedir. Kendini yerleştirdiği bu yerden şimdiye ve geleceğe doğru hareket etmektedir (Guin, 2018: s.70). Bu konumlandırma, konumlanan yerden zamana uzanma sinema anlatısının en temel niteliklerinden biridir. Bu zamansal konumlandırmada kültürleri ve coğrafyaları da zamanın bölümlerinin içine yerleştirmekte ve her kültürü bu bağlamda ele alarak belli bir sistem içinde tanımlamaktadır. Bu sistem aynı zamanda eşitsizliklerin, farklılıkların ve bu farklılıklara yönelik "öteki" bakışının üstünlük kurma mücadelesine dönüşümüdür. Bu dönüşüm bugün gündelik yaşamda kendisini sürekli olarak başka biçimlerde yapılandırmaktadır.

Saartjie Baartman'ın yaşamı, ötekileştirmenin boyutlarını ortaya koyan geçmişten trajik bir gerçeklik sunmaktadır. Baartman 19. yüzyılın başlarında İngiliz bir doktora köle olarak satılmıştır. Bu andan itibaren yaşamına ona uygun görülen "Sawtche" ve "Hottentot Venüsü" gibi isimlerle devam etmiştir. O esasen Güney Afrika'da bir kabilenin üyesiyken satılmasının ardından Avrupa'nın pek çok kentinde müzelerde ve üniversitelerde çıplak halde sergilenmiştir. Bu sergilemenin sebebiyse onun fiziğinin Avrupa kadınlarından farklı olmasıdır. Bu nedenle çoğu kez sıra dışı bir yaratık olarak görülmüştür. Ölümüyle birlikte vücudunun bir kopyası oluşturulmuş; "farklı" görülen organları ise bilimsel olarak kullanılmak üzere korunmuştur. Farklı olduğu gerekçesiyle müzede sergilenen Saartjie Baartman, onu seyredenler için

kendilerinin "normal" olduğu duygusunu pekiştirmiş ve normal olmanın verdiği üstünlük hissiyle kişiler kendilerini iyi hissetmiştir (Tanrıverdi, 2018: s.81). Günümüzdeyse bunun benzer bir örneğini *Slumdog Millionaire* (Milyoner, 2008) filminin yarattığı ilgiyle başladığı düşünülen *poorism, slum tourism, poverty tourism* türündeki oluşumlardır. Özellikle orta sınıf ve üst sınıfın tercih ettiği, hayvanat bahçesi ziyaretini andıran, dünyanın Hindistan, Afrika ve Brezilya gibi bölgelerine giderek, oradaki hayatları, gecekonduları ve insanları seyretme üzerine kurulan turistik bir turdur bu. Bütün o hayatlar seyirliktir. Diğer yandan bir "hayır turizmi" olarak adlandırılsa da *reality tour* biçiminde yer alan bu oluşumlar insandaki merak duygusunu pekiştirmekte ve röntgencilik isteğini yerine getirmektedir. O bölgedeki yoksul insanların ise para kazanma karşılığında bu duruma rıza göstermesi durumun bir başka boyutudur (Velioğlu: 2017: s.109). Bu tür "gezi" deneyimi, yaşamın dramatik ayrımlarını seyirlik bir kurguya dönüştürmektedir. Sistem ayrıştırdığı ve farklılaştırdığı toplumu, yine toplumsal sınıf kategorisi içinde bir diğerinin himayesine sunmaktadır. Sinemada ise kimi zaman gündelik yaşamın bu detayları, seyirlik bir biçime dönüştürülerek aktarılmakta ve film izlerken yaşanan deneyim bu duruma çok benzemektedir. Dikkat çekme noktasında etkisi yadsınamaz olan yerel yaşamlar, otantik[138] olduğu düşünülen kültürler bir filmin üretiminde de seyrinde de daima tercih edilenler arasındadır.

Seyircinin neden bu tarz filmleri seyretmek istediği, bu filmlerde ne aradığı ve haz mekanizmasının nasıl çalıştığı sorusu da sorgulanması gerekenlerdendir. Bu filmler esasında izleyene kendisinin ne kadar da özgür olduğunu göstermektir. Doğu'da baskı, korku, yoksulluk gibi unsurlar ön plandayken, oradaki insanlar bununla mücadele ediyorken seyirciye kendi yaşamından memnuniyet duymasına yönelik bir duygu sağlamaktadır (Saygılı, 2018: s.52). Bunun bir başka açıklaması ise "kültürcülük" kavramı ile ifade edilmektedir. Günümüzde farklı insan grupları arasındaki ayrımlar biyolojiye değil kültüre bağlanmaktadır. Buna göre artık "bu onların kanında var," diye tanımlamaktan ziyade "onların kültürü böyle" şeklinde

[138] Bir "otantik" kültürden bahsedilmektedir. Burada kast edilen şey, bağımsız bir biçimde gelişimini sürdürmüş, dış etmenlerin etkisi altında kalmamış ve yerel olarak biçimlenmiş bir kültürse, şu an artık çağımızda böyle bir kültürün kalmadığını söylemek mümkündür. Son yüzyıllarda hemen hemen bütün kültürler küreselleşmeyle birlikte büyük bir değişim geçirmiştir (Harari, 2017: s.175).

ifade edilmektedir (Harari, 2017: s.299). Bu nedenle başka kültürler, o coğrafyaya özgü yaşam biçimleri seyirlik bir biçimdir. Sinemanın gerçeği takip etmede daima yeni oluşumlar içinde olduğu düşünülürse her yeni biçimiyle gerçeği şekillendirdiği de yadsınamaz bir durumdur. 360 VR deneyiminin bugün ilk oluşumlarında bile yerel yaşamların yansıtılmasına yönelik gerçekleşen deneyim "öteki" olana bakışın sanal bir biçimde sunulmasıdır. Burada seyircinin deneyimlediği gerçekliğin etkisinin daha fazla olması ve onu fiziksel gerçekliğinden soyutlaması öteki olarak sunulan temsili de önemli kılmaktadır. Çünkü burada seyredilen kişi ve evren "orada olma" etkisiyle birleşmekte ve bu birleşim deneyimi bir üstünlük mücadelesine dönüştürmektedir. Kişi "öteki" ile aynı evrendedir. Her ne kadar oradaki çekim geçmişin bir zaman dilimine denk düşse de kişinin "şimdi"deki bu deneyimi geçmişi de bugüne taşımaktadır. Böylece zaman da sanallaşmakta ve kişi burada zamana ve mekâna hükmeden olmaktadır. Geçmiş zamanın bir gerçekliğini şimdide deneyimleyen kişi pek çok açıdan deneyimini üst bir bakışa dönüştürmektedir. O an izleyicinin içinde bulunduğu an, bakıştığı kişiler, yerel yaşamların gündelik hayatlarına dâhil olma durumu, kişilerin gerçekçiliği ve seyrinin sanallığında filme olan hâkimiyetini güçlendirmektedir. Böylece "öteki" olan artık yalnızca seyredilmemekte aynı zamanda deneyimlenmektedir. Burada ötekinin daimî yerinin sürdürülmesi, bu anlatıların ilgi çekmeye devam etmesi ve böylece sistemin canlılığını koruması söz konusudur.

Dış dünya bilinci olmaksızın insan var oluşundan bahsedilememektedir. Felsefi var oluş haline gelen gerçek insansal var oluş içinse kendi bilincinin oluşumu gerekmektedir. Buna ulaşmak için öncelikle bir şey karşısında kendi varlığını kurmak önemlidir. Bu durum sonrasında bir köle-efendi diyalektiği oluşturmaktadır. Hegel, köle-efendi arasındaki bu ilişkiyi insan-Tanrı arasında da görmektedir. İnsanın hakiki varlığı eylemidir. Dindar insan, ölüm korkusu sebebiyle Tanrının kölesi halindedir ve kendi özgürlüğünü kısıtlamaktadır. Elbette dindar insan da eylemde bulunmaktadır ancak bu eyleminin amacı kendini özgürleştirmek değildir. O, öteki dünyadaki mutluluğunu ve özgürlüğünü garanti altına alabilmek için, Tanrının buyruklarına uygun davranmaktadır (Konur ve Toprak, 2016: s.125). Fromm, toplumlarda temel yapı "sahip olmak" üzerine kurulu olduğu müddetçe ne kadar zenginleşirse zenginleşsin muhakkak ki sınıfsal bir yapının oluşacağını söylemektedir (Fromm, 2017: s.149). Çünkü her şey deneyime açık, alınabilir, sahiplenilebilir bir duygunun

baskın eksenindedir. 360 VR deneyiminde bir gözlüğe sahip olmakla basitçe sağlanabilecek bu durum, gözlüğün içindeki yaşamı da sahiplenme duygusuyla devam etmektedir. Bir şeye sahip olma, bir başka şeye de sahip olma olarak bu hissi sürdürmektedir. Yönetmenin gözündeki "gerçek" yaşamlar filmin içindeki seyirciye sunulmakta, bunun bir sunuş biçimi olduğunun görünmezliğinde izleyen filmin içindekileri keşfe çıkmaktadır. Onun sanal evrendeki varlığı görünmezliğiyle kuvvetlenmektedir. Bu dâhil olma ve aynı zamanda "görünmeme" deneyimi, bakılan nesneye ilişkin tahakkümü de artırmaktadır. Bu durum aslında sanal yaşama ışınlanan izleyicinin aynı biçimde sanal duygu tatminidir. Ancak bunun gündelik yaşamdaki algılara dönüşümü sanal olanın gerçek bir düşünce biçimindeki yaptırımlarına dikkat çekmektedir. Yönetmen, seyirciyi 360 derecelik sınırda ve aynı zamanda bu alanın özgürlüğünde yönlendirmektedir. Kişinin deneyimlediği atmosfer yönetmenin seçtiklerinin belli bir düzende sunulmasıdır.

Bir film seyretmede yönetmen özdeşleşmeyi yönlendirmektedir. Bu, iki boyutlu bir aşamayı da beraberinde getirmektedir. Öncelikle kişi şey ya da karakterle bir özdeşleşme kurmakta ve bundan keyif alarak hoşnutluk duymaktadır. Fakat diğer aşama, bunu kimin gözüyle gerçekleştirdiğimiz aşamadır. Bu kısım "ötekinin bakışını" var etmektedir. Yaşam süresince kişi pek çok rol benimsemektedir. Ancak burada önemli olan psikanalizin temel sorulardan birini sorduğu bu rollerin kime oynandığıdır. Bu aynı zamanda Freud'un "ideal-ego ile ego-ideali" ilişkisindeki ayrıma denk gelmektedir. Burada kişi bir özne biçiminde toplumsallaşmaktadır ve bu durum da özdeşleşmenin ideolojik boyutunu göstermektedir. Buradan hareketle bakışın "öznenin asla bulunamadığı ama onu bir anlamda kuran, var eden yerin adı" olduğunu söylemek mümkündür (Bakır, 2016: 134). Aslında seyirci için denetim kurulduğu düşünülen, onu ışınlandığı evrenin hâkimi yapan bir başkasının tahakkümü altında gerçekleşmektedir. Denetimin hiyerarşik sıralaması, gerçekliğin kayganlığında, toplumdan yönetmene, yönetmenin kendi süzgecinden de seyirciye gitmektedir. Seyirciyse bu deneyimlerini kendi gerçekliğine yeniden dönüştürmektedir. Bu dönüşümle toplumda varlığını devam ettirmektedir. Bu döngü içindeki tüm hâkimiyet, ötekine olan bakış üzerinde kurulmakta, gerçeklikler seyirlik malzemelere dönüşmektedir. Bu malzemeler VR ile güçlenmekte ve VR'ın yarattığı bu etki onun içeriğine de dikkat çekmektedir. Bu bölümde incelenen VR'ın 360

derecelik film anlatısı, anlatının yarattığı etki ve sinemanın bu anlatıdaki konumu göz önüne alınarak 3.bölümde bir 360 derece VR film çözümleme modeli oluşturulacak ve seçilen filmler bu yöntemle incelenecektir. Seçilen filmlerin bir bölümü bu başlıkta bahsedilen “sanal öteki” ve “sanal hâkimiyet” gibi anlamları kuran filmlerden oluşmaktadır. Bu kavramlar temel alınan anahtar kelimelerle birlikte tartışılan konulardan biridir ve 3.bölümde detaylıca açıklanacağı üzere seyircinin deneyimini bu açıdan incelemek anlamlı olacaktır.

ÜÇÜNCÜ BÖLÜM

3. 360 DERECE VR FİLMDE "ORADA OLMA/BULUNMA" HİSSİNİN OLUŞUMU

3.1. ARAŞTIRMA SÜRECİ

360 derece VR filmde bir deneyim hali oluşturan "orada olma" etkisinin ve bu etkinin filmlerde yer alış biçiminin "360 derece VR film çözümleme modeli" ile inceleneceği bu bölümde, araştırmaya ilişkin alt başlıklara ve bu başlıklarda bazı detaylara yer verilmektedir. Böylece, araştırma süreci, "araştırmanın problemi", "amacı", "önemi", "sınırlılıkları", "soruları", "evren ve örneklemi" ile açıklanırken; son olarak "araştırmanın kapsamı ve yöntemi"nden bahsedilmekte ve 360 derece VR filmde "orada olma" etkisi örnek filmler üzerinden incelenmektedir.

3.1.1. Araştırmanın Problemi

VR teknolojisi son yılların en çok tartışılan konulardan biridir ve bu teknolojinin gelişimine dair yapılan yatırımlar her geçen yıl artmaktadır. Bu yönüyle şimdinin ve geleceğin teknolojisi olarak görülmektedir. Pek çok disiplinde farklı biçimlerde yer alan VR'ın son yıllarda en etkin olduğu alanlardan biri ise sinemadır. Sinemanın teknik araçları ve bu araçların yeniyi yakalamaya yönelik esnekliği bunu mümkün kılarken, geleneksel sinema anlayışının dışında başka bir biçimi de var etmektedir. Bu biçimlerden biri 360 derece VR film biçimidir ve geleneksel film dilinden pek çok açıdan farklıdır. Bu farklılık kendisini "deneyim" temelinde ortaya koyarken, bu deneyim "orada olma" etkisiyle bütünleşmekte ve hikâye ile seyirci arasındaki mesafe azalmaktadır. Böylece 360 derece VR film üretimi gerek yapım aşamasında gerekse bunun seyirci tarafından deneyiminde pek çok bilinmezi beraberinde getirmektedir.

Gerçekliğin üretilmesi ve kurgulanması sorgulanan yapısını sürdürürken, sinemanın bu yeni birlikteliği başka bir gerçeklik anlayışını var etmekte ve bu anlayış yeni bir film dilinin varlığına işaret etmektedir.

3.1.2. Araştırmanın Amacı

Bu çalışmada öncelikle gerçekliğin süreç içinde nasıl açılımlara uğradığı, sanal gerçekliğin bu yolculukta ne ifade ettiği ve nasıl bir gerçeklik türüne doğru gidildiği anlaşılmaya çalışılmakta; böylece gerçekliğin bu yeni görünümüne yakından bakılmaktadır. Bunu anlamak sinemayı sanal gerçeklikle birlikte düşünmeyi ve sanal gerçekliğin 360 derece film üretiminde nasıl bir dil yarattığını ortaya koymak için önemlidir. Böylece çalışma 360 derece sanal gerçekliğin sinemada yeni görünümüne odaklanmakta ve nasıl bir biçim ortaya koyduğunu anlamayı amaçlamaktadır. Gerçekliğin inşasında "deneyime" dayalı bu üretim hali, anlaşılmayı bekleyen pek çok soru işareti var etmektedir. Bu alanın son yıllarda ivme kazanması ve giderek yükselmesiyle oluşan bu yeni dilin ortaya koyduğu ürünün deneyimi böylece önem kazanmaktadır. Gerçekliğin sanal gerçeklikle yeni görünümü, sanal gerçekliğin 360 derece olarak biçim kazanması ve bu biçimin sinemadaki varlığı yeni bir bilinmez meydana getirmektedir. Bu yeni dille birlikte oluşan bilinmezlik, onu anlamayı ve nasıl yapılandığını ortaya koymayı gerektirmektedir. Böylece araştırma 360 derece VR film içeriğinin nasıl ve ne şekilde çözümlenebileceği sorgusuna odaklanmakta ve bu sorguyu yeni bir araştırma modeli ortaya koymakla tamamlamaktadır. Çünkü teknolojinin yeniliğiyle birlikte ortaya çıkan soru işaretleri deneyimlenen içeriklerin nasıl çözümleneceğine ilişkin bir belirsizlik ortaya koymaktadır. Daha önceki film çözümleme yöntemleri bu anlamda yetersiz kalmakta ve başka bir alternatife ihtiyaç duymaktadır. Bu alternatifin varlığına yönelik literatür eksikliği bu çalışmayı başka bir amaca götürmektedir. Bu amaç "360 Derece VR Film Çözümleme Modeli" ortaya koymak ve alana bu anlamda katkı sağlamaktır.

3.1.3. Araştırmanın Önemi

VR teknolojisini anlamak geleceği anlamak açısından önemlidir. Çünkü çağımız bilinen gerçekliğin dışında başka bir gerçekliğin yaşandığı ve bu durumun topluma sunulan ürünlerle somutlaştığı bir gerçeklik çağıdır. Sinemanın bu üretimdeki yerini alması onu bu teknolojiyle birlikte yorumlamayı gerektirmektedir. Çünkü bu birliktelik yeni açılımları ifade etmekte ve bunların neyi ifade ettiğini görmek önem taşımaktadır. Bu nedenle çalışmanın öncelikle kavramsal olarak gerçeklik ve sanal gerçekliğe odaklanması ardından bu gerçekliğin felsefesine inerek sinemayı bu perspektifte düşünmesi önem taşımaktadır. Çünkü kendi içinde zaten pek çok anlam barındıran ve gerçekliği en iyi kurgulayan sanat dallarından biri olan sinema, 360 derece VR ile bu kurguyu artırmaktadır. Hiper- gerçeklik artık sinemada kişilerin deneyimine sunulan bir gerçeklik alanıdır. Seyircinin bir filmle deneyimlediği bu alan, deneyimin içeriğini önemli hale getirmekte ve bunu anlamayı zorunlu kılmaktadır. Bu nedenle çalışmanın VR'ı ve onun ortaya koyduğu yeni kavramları anlamaya çalışması, ardından bunu sinemanın gelişimiyle birlikte düşünerek deneyimin yönetmen ve seyirci cephesinde ne şekilde yapılandığını amaçlamasıyla önem taşımaktadır. Ayrıca çalışmanın yeni bir "360 Derece VR Film Çözümleme Modeli" önermesi, alandaki literatür eksikliğine katkı sağlamak ve kendinden sonraki çalışmalara referans oluşturmak için önem taşımaktadır.

3.1.4. Araştırmanın Sınırlılıkları

Araştırma "360 Derece VR Film Çözümleme Modeli"nde yer alan "Seyirci Sınıflandırması/Konunlanması" başlığını film seçiminde referans almaktadır. Bu sınıflandırmanın ortaya koyduğu üç farklı deneyim sebebiyle önerilen model, *6x9* (2016- The Guardian- İngiltere), *Nomads* (2016- Felix&Paul- Kanada) ve *Selyatağı* (2019- Deniz Tortum- Türkiye) filmleri üzerinden uygulanmaktadır. Bu filmler seyircinin farklı deneyimlerini ifade etmesi açısından önemlidir.

3.1.5. Araştırma Soruları

Sanallık ve Gerçeklik Grubu

1. Gerçek ve sanal arasında kesin bir sınır var mıdır?

2. Sanalda gerçeklik, gerçeklikte sanallık bulunabilir mi?

3. Sanal gerçeklik mi gündelik hayatın gerçekliğine yaklaşmakta yoksa gündelik hayatın gerçekliği mi sanal gerçekliğe yaklaştırılmaktadır?

VR Teknolojisi ve Sinema Arasındaki İlişki Grubu

1. Gerçeklik, şimdinin teknolojisinde "sanal" ile birlikte anılmaktadır. Sinema bu teknolojinin neresindedir?

2. Sinemada gerçekliğin kurgusu ve üretimi bir değişim içinde midir? 360 derece VR film nasıl bir biçim ortaya koymaktadır?

3. Geleneksel film dili ile VR film dili arasındaki farklar nelerdir?

Seyirci Deneyimi Grubu

1. Bu yenilikle birlikte film izleme eylemi bir alternatif mi üretmektedir? Bu alternatifte "film deneyimi" neyi ifade etmektedir?

2. Seyirci "deneyim" haline nasıl geçmektedir? Deneyimde olma durumunu belirleyen unsurlar nelerdir?

3. Filmde yönetmen ve seyirci arasında nasıl bir hiyerarşi kurulmaktadır?

4. "Daldırma" kavramı 360 derece VR film bağlamında nasıl analiz edilebilmektedir?

5. 360 derece VR filmde seyircinin karakterlerle kurduğu ilişki nasıldır? Bu ilişkide "orada olma" kavramı "yerine koyma" kavramıyla bütünleşmekte midir?

6. Seyirci "öteki" olanı nasıl algılamaktadır?

7. Bu kurulumla birlikte seyirci nasıl bir "özdeşleşme" yaşamaktadır? Bu kavram başka kavramlara ihtiyaç duymakta mıdır?

8. 360 derece VR film analizi için nasıl bir model geliştirilmelidir?

3.1.6. Araştırmanın Evren ve Örneklemi

Araştırmanın evreni 360 derece VR filmde "seyirci sınıflandırması/konumlanması" başlığı kriterlerine göre seçilen filmlerden oluşmaktadır. Bu doğrultuda yapılan seçime göre araştırmanın örneklemi *6x9* (The Guardian), *Nomads* (Felix and Paul) ve *Selyatağı* (Deniz Tortum) filmleridir. Bu filmlerin seçilme sebebi seyirci konumlandırması doğrultusunda belirlenen ölçütlerin bu filmlerde uygulanabilir olmasıdır. *6x9* filmi seyircinin "ana karakter olarak seyirci", *Nomads* filmi "bir karakter olarak seyirci" ve son olarak *Selyatağı* filmi "karakterleri gözetleyen biri olarak seyirci" başlıklarına karşılık gelmektedir.

Bu seçimde herhangi bir yıl ya da yönetmen sınırlandırmasına gidilmemiştir. Bunun iki sebebi vardır. Bunlardan ilki 360 derece VR film üretiminin yakın bir tarihi nitelemesi ve bu yönde gidilecek kategorinin şu aşamada çok kolay olmamasıdır. Bu yönde yapılacak bir sınırlama tezin asıl amacından sapma ihtimali oluşturmaktadır. Diğer yandan bu filmlerin nasıl bir platformda yer alacağına dair pek çok bilinmez vardır ve filmlerin seyirci deneyimiyle buluşması çeşitli şekillerde gerçekleşebilmektedir. Bu nedenle filmlerin deneyim türleri farklılık göstermektedir (belli bir birlik ve bütünlük taşımamaktadır). Diğer yandan çalışmanın bu bölümünde 360 derece VR film çözümleme modeli oluşturmaya odaklanılmaktadır. Bu nedenle seçilecek filmlerde modelin bir parçası olan "Seyirci Sınıflandırması/Konumlanması" başlığındaki unsurlar temel alınmaktadır. Çünkü burada asıl amaç, önerilen araştırma modelinin yukarıda açıklanan unsurlara göre seçilen filmlerdeki uygulanabilirliğidir.

3.1.7. Araştırmanın Kapsamı ve Yöntemi[139]

Sanal gerçeklik, "gerçek gerçekliğin" yetersiz kaldığı durumlara bir alternatif üretmekte; bunu temelde "bir yere ışınlanma" ve "orada olma" etkisiyle sağlamaktadır.

[139] Bu tez çalışmasında "360 Derece VR Film Çözümleme Modeli" önerilmekte ve bu modelin uygulanabilirliği filmler üzerinden incelenmektedir. Bu nedenle bu başlık VR deneyimini anlamaya ilişkin kimi araştırmalara yer vermekte ve önerilen modele dair detaylar içermektedir.

Kişiyi fiziksel gerçekliğinin zaman ve mekânından uzaklaştırarak "yok yer"in (sanal kavramının ifade ettiği aslında/gerçekte olmayan anlamıyla) gerçekliğine taşımaktadır. Bu taşıma durumu, "bulunma" ya da "orada olma" hissinin oluşmasıyla gerçekleşmektedir. Fiziksel gerçekliklerin bazı kısıtlamalarına bir seçenek niteliğinde sanal gerçeklik, böylece var olma boyutunu da sorgulanabilir bir niteliğe taşımaktadır. Gerçek zamanın fiziksel varlığında kişi, sanal zamanda başka bir biçimde yer almakta; fiziksel gerçekliğinde yalnızca bedeni ile var olmaktadır. Sanal gerçeklik böylece kurgunun gerçeğe çok yaklaştığı hatta gerçeğin ötesine geçtiği bir evren olarak pek çok sorgulamayı da beraberinde getirmektedir. Sanal gerçeklik, kendisine gerçek gerçeklikte yer bulmaya çalışırken, artık gerçek gerçekliğin sanaldaki görünümü tartışılır hale gelmekte; bu iki kavram birbirine doğru uzanmaktadır.

VR başlığın takılmasıyla birlikte fiziksel zaman boyutunda bir yitime uğrayan insan, yeni bir evrenin kendi gerçekliğinde "orada olma" hissiyle karşılaşmaktadır. Ona bu hissi yaşatan sebeplerden biri gözlüğün onu kendi fiziksel gerçekliğinden bir süreliğine uzaklaştırmış olmasıdır. Bu uzaklaşma, kişinin gerçekliğini başka bir evrende başka bir biçimde yaşamasıyla gerçekleşmektedir. Aslında gerçeklik bir yerden başka bir yere taşınmaktadır be taşındığı bu yeni dünyada kendi kurallarını oluşturmakta, kişi de bu kurallar çerçevesinde bir deneyim haline geçmektedir. 360 derece VR filme ışınlanan kişi için de yeni gerçekliğinin sınırları çerçevesinde bir film deneyimi sağlanmaktadır. Kişi önceden üretilen, kurgulanan bir gerçekliğin hikâyesindedir ve bu hikâye kişinin etkileşimleriyle birlikte yeniden oluşmaktadır. Bu aynı zamanda yeni bir sinema anlayışı, yeni bir sinema dili demektir. Sinema, ürettiği VR içeriklerle teknik özelliklerini başka bir biçimde yeniden anlamlandırmakta ve buna yönelik bir üretim gerçekleştirmektedir.[140] Bu yeni dille birlikte yeni bir anlam üretimi ve bu anlamı yorumlama biçimi gelişmektedir.

Önemle altının çizilmesi gereken konulardan biri de film yorumu üzerinedir. Tek bir gerçeklikten bahsedilememekte ve bu nedenle film yorumu tek seferde tüketilen

[140] VR'ı sinema üzerinden düşünürken, henüz bir VR sinemadan bahsetmek fazla iddialı olabilmektedir. Çünkü VR video üretimi sinematik açıdan yeniden yorumlanırken, başka yeni kurallar, yeni biçimler ve oluşumlar geçirmektedir. Bu nedenle "VR Sinema" kavramından bahsetmek üzerine biraz daha beklemek gerekmektedir. Bu oluşumun netleşmesi ve geçerlik kazanması için belli bir süreç zorunludur. Şu an kurmaca ya da belgesel alanda pek çok VR içerik üretiminden söz edilip, buna yönelik festivallerin varlığı bilinse de şimdilik bir VR sinemadan bahsetmek için erkendir. Bunun yerine daha önce de bahsedildiği üzere 360 video, 360 film ya da VR film gibi kavramlar söylenmek isteneni karşılayacaktır.

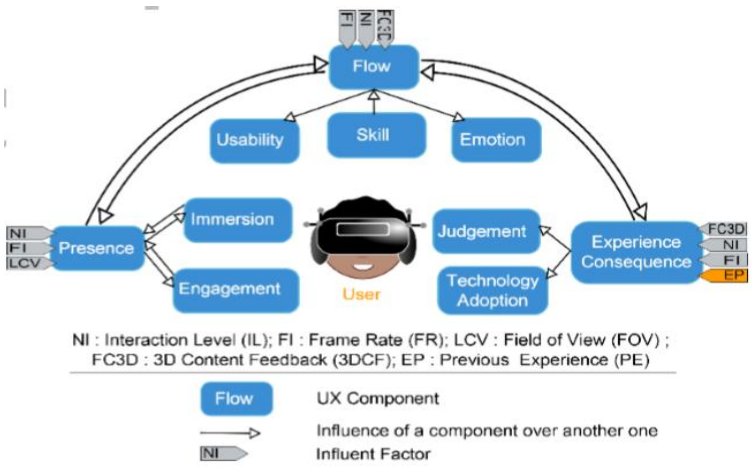
bir eleştiri olmamaktadır. Ayrıca anlam bir bütün halinde hiçbir filmde varolmadığından herhangi bir kod çözme işlemi filmin bütününü kapsamamaktadır (Wollen, 2008: s.151). Çünkü her film bir öykü anlatmakta ve gerçekliğin bir temsilini sunmaktadır. Oluşturduğu olay örgüsüyle çelişkili, dağınık görünen şeylerden bütünlüklü bir anlatı meydana getirirken (Bakır, 2008: s.45); herhangi bir durumu yansıtmaktan ziyade o durumun tasarlanan belli bir biçimini oluşturmak üzere seçilmiş ve bu seçimlere göre birleştirilmiş temsili öğeleri de ifade etmektedir (Ryan ve Keller, 2000: s.18). Bir diğer açıdan filmde görüntüler yazılı anlatımın yoğunlaşmış "sembolik" biçimleri olarak algılanabilmektedir (Adanır, 2003: s.64). Böylece hangi düzeyde oluşturulduğu fark etmeksizin, adım adım karmaşıklaşan anlatıları çözümlemek, kavramak, yorumlamak ve eleştirmek yeni bir üretim sürecini ifade etmektedir. Bu süreç üretilmiş anlamları, nasıl üretildiklerini yeniden yaşayarak sınıflandırmaktır. Böylece anlam üretme stratejilerinden başka bir de anlatı çözümleme stratejileri vardır (Rifat, 2009: s.21).

Seyirci filmi çoğunlukla belli bir zamansal dizilimde "ne oldu, ne oluyor ve ne olacak" sorularının birlikteliğiyle izlemektedir. Böylece izleyici için çoğu zaman film izlemek üç zamansal boyutu ifade etmekte ve izleyici bunlarla anlamsal bir bütün oluşturmaktadır (Aslanyürek, 2004: s.116). Seyirci bir filmi izlerken onun aslında daha önce tamamlanıp seyirciye aktarıldığını düşünmemekte; her şey o an oluyormuşçasına algılamaktadır. Bir dramatik anlatım, anlatısal yapısını gözün uzamında ve "tanık olma" temeliyle kurmaktadır. Burada amaç "anlatıcının varolmadığı" yansılmasını oluşturmak ve seyirciyle olay arasında "aynı anda olma" "şimdideşlik" ilişkisi kurmaktır (Ünal, 2008: s.53). Bu kurulum VR film deneyiminde daha farklı ve daha güçlüdür. Çünkü seyirci takip ettiği zamansallığın içinde "orada olma" deneyimindedir. Daha önce üretilmiş bir hikâyenin şimdiki zamanında "oradadır". Deneyimin seyircide kişiselleşmesi ve seyircinin "gerçek zamanı"na çağrışım yapması o dünyayı bir anlamda "gerçek" etkisiyle kuşatmaktadır. Bunun gibi pek çok unsurla VR film yeni bir dil ortaya koymaktadır. Çünkü Bresson'un da belirttiği gibi "sinematograf: yeni yazma biçimi, yani yeni hissetme biçimi" dir (Bresson, 2012: s.27).

Bu yeni dil pek çok soru işaretiyle birlikte oluşmaktadır. Esasında VR kavramı tek başına pek çok bilinmezi barındırmakta, onu anlayıp ortak bir anlayışta buluşmak

ise şu aşamada zor görünmektedir. Bu belirsizlik VR içerik çözümleme alanında da oldukça keskindir. 360 derece bir içeriği çözümlemek için yeni bir biçime ihtiyaç duyulmakta ve VR teknolojisinin pek çok anlamı ifade etmesi bu çözümleme biçimini zorlaştırmaktadır. Bu alandaki literatür eksikliği sebebiyle tezin bu bölümü yeni bir VR araştırma modeli oluşturmaya odaklanmaktadır. Fakat burada temel alınan VR içerik biçimi filmlerdir ve oluşturulacak model öncelikle 360 derece bir VR filmi çözümlemeye ve bu doğrultuda anlamaya yönelik olacaktır. Ancak öncesinde VR içerik çözümleme ve bu çözümlemeyi sinema özelinde detaylandıran çalışmalara bakmak önemlidir. Bu aynı zamanda tezin bu bölümünde yer alan araştırma modeline de kaynaklık edecek ve modelin kapsamı buna göre belirlenecektir.[141]

Tokey ve arkadaşları VR'ı sürükleyici sanal ortam olarak ifade etmekte ve VR'ın etkileşim sağlayan, akıllı, bilgisayar tabanlı bir sistem olduğunu söylemektedirler. Bu anlamda VR dünyası, hayali ve sembolik bir dünya olabilmekte ve kimi kez gerçek dünyanın bir yönünün simülasyonu şeklinde yer alabilmektedir. VR'da var olmak ise kullanıcının gerçek dünyayı unutarak sanal dünyada gerçekmiş gibi tepki verdiği durumları ifade etmektedir (Tokey vd., 2016: s.2-3). Araştırmacılar bu durumu merkeze kullancıyı yerleştirdikleri 10 bileşenden oluşan bir modelle açıklamaktadırlar:



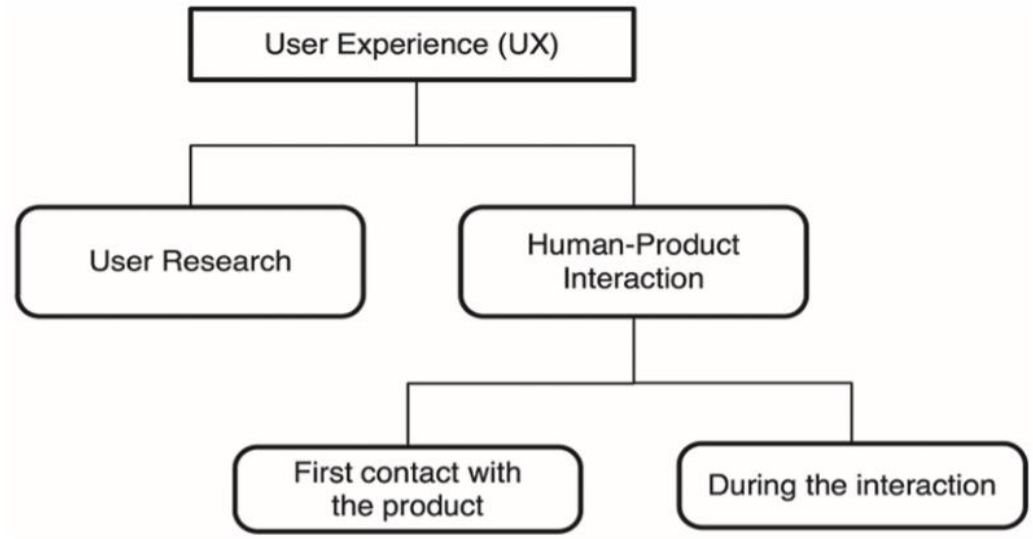
Şekil 7: Our Holistic User Experience in Immersive Virtual Environment (Tokey vd., 2016: s.2).

[141] Burada tezde önerilen modele kaynaklık eden diğer çalışmalara da yer verilmekte ve model, bu kaynakların ışığında oluşturulmaktadır. Diğer yandan modelin, farklı olarak ne söyleyebileceği ve nasıl bir yaklaşımla geliştirilebileceği amaçlanmaktadır. Dolayısıyla ilgili çalışmalara yer verilecek olup tezin asıl amacı bu çalışmaları derlemek olmadığından kısaca değinilmektedir. Ardından önerilen model detaylı bir şekilde açıklanarak örnek filmlerle incelenmektedir.

Model kullanıcının sanal dünyaya girerek orada varlık göstermesiyle başlayan süreci, etkileşimler, bu etkileşimlerle meydana gelen duygular ve deneyim sonucu ortaya çıkan tepkilerle birlikte bütüncül bir biçimde incelemektedir. Böylece aslında kullanıcı sanal dünyada bir nevi başlangıcından bitişine kadar takip edilmektedir. Çünkü kullanıcı VR deneyiminde sanal olarak katılım gösteren, "orada olma hissi" taşıyan kişidir. Bu haliyle bir akış içinde yer almakta, içeriğini yönlendirebilecek yetenekler kazanarak bir duygu oluşturmaktadır. Diğer yandan buradaki sanal varlığı esasında teknolojiyle olan birlikteliği ile sürdürülmektedir. Böylece teknolojinin benimsenmesi ve buna uyum sağlanması, deneyimi biçimlendiren etmenler olarak önem kazanmaktadır. Deneyimin kullanıcıda yarattığı baş dönme, mide bulantısı gibi kimi belirtiler de bu sürecin bir sonucu olabilmektedir. Yani esasında modelde yer alan bileşenler üç önemli unsurun etrafında toplanmaktadır. Bunlar, "presence" (bulunuşluk), "flow" (akış) ve "experience consequence" (deneyim sonucu) şeklinde kendini göstermekte; deneyimi tanımlayan diğer her şey bu başlıkların altında detaylandırılmaktadır. Diğer yandan tüm süreçler birbirini etkileyen ve bütünü ifade eden ayrımlar olarak tek tek önem atfetmektedir. [142]

Rebelo ve arkadaşları ise kullanıcı ile deneyime girdiği ürün arasında fiziksel, sosyal ve kültürel bir etkileşim olması üzerine odaklanmaktadır. Kullanıcı deneyimi bu etkilere göre sonuçlanmakta ve böylece her kullanıcı aynı ürünle farklı bir deneyim yaşamaktadır. Bu farklılık böylece, yeterli bağlamları bulma ve yaratmada bazı zorlukları da beraberinde getirmektedir (Rebelo vd., 2012: s.1).

[142] Bu ve devamındaki modellerin Türkçe çevirileri ekte yer almaktadır.

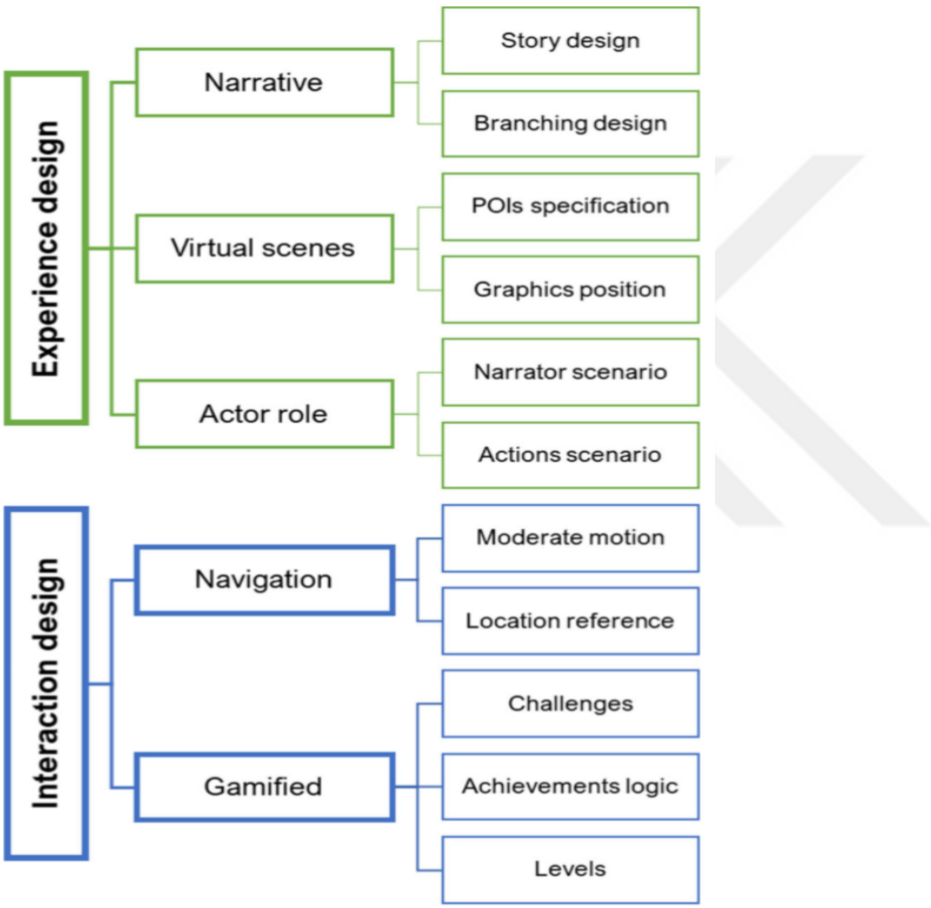


Şekil 8: User Experience Dimensions (Rebelo vd., 2012: s.3)

Şekilde "kullanıcı deneyimi"ni ifade eden UX'in[143] iki boyutu gösterilmektedir. Bunlar: "kullanıcı araştırması" ve "insan-ürün etkileşimi" dir. Kullanıcı araştırma boyutunun temel amacı, belli bir sosyo-kültürel bağ ile çevrelenen bir kişinin ihtiyaçlarını ve yaşam tarzını göz önünde bulundurarak kullanıcının beklentilerini ifade etmektedir. İnsan-ürün etkileşimi ise ürünle ilk teması ve bu temasla birlikte başlayan etkileşimi içermektedir (Rebelo vd., 2012: s.3). Bir VR deneyiminde kullanıcıyı tanımlayan bütünüyle ona ait özellikler, ürün ve kişi arasındaki etkileşimde bir araya gelmektedir. Kişi, ürünle ilk temasını kurarak deneyimine başlamakta ve bu başlangıç etkileşim haliyle devam etmektedir. Ancak her şeyden önce kullanıcıyı tanımlayan özellikler bu deneyimde önemlidir. Çünkü kişi "gerçek" varlığını "sanal" ortama -onu tanımlayan özellikleriyle- taşımakta ve buna göre ürün ile kurduğu birliktelik anlam kazanmaktadır. Böylece bir VR deneyimi aynı zamanda kullanıcı ve ürünün mutlak birlikteliğini ifade etmektedir. Deneyim, kullanıcıyı tanımlayan özellikler ve buna göre biçimlenen beklentilerle birlikte anlam kazanarak başkalaşmaktadır.

[143] UX, kişinin bir ürünle olan etkileşimini, onunla karşılaştığı andan belirli bir bağlamda kullandığı ana kadar olan tepkilerini ifade etmektedir. Bu noktada oluşacak duygusal ve davranışsal tepkiler, kullanıcının beklentilerine bağlı olup; kültürel arka plan ve yaşam tarzıyla da yakından ilişkilidir (Rebelo vd., 2012: s.3).

VR içeriği “deneyim” ve “etkileşim” tasarımlarıyla da temellenebilmektedir. Bu iki basamak VR’da kullanıcıyı gerçekliğin deneyimiyle tanıştırmaktadır. Argyriou, sürükleyici bir 360 derece videonun bu iki tasarım katmanından bahsetmekte ve bu katmanlar genel hatlarıyla gereksinimler, zorluklar ve yönergeleri içermektedir. Her bir katmandaki tasarım gereksinimlerinin metodolojik analizi sonucunda, tasarım yönlerinin ve buna karşılık gelen tekniklerin sınıflandırılması sunulmaktadır (Argyriou, 2020: s.3).



Şekil 9: Three hundred sixty–degree immersive video applications design aspects (Argyriou, 2020: s.3).

360 derece sürükleyici bir video deneyim tasarımını ele alan bu modelin ilk katmanı gerekli ortam kaynaklarının oluşturulması, hikâyenin akışı, sahnelerin öğeleri ve bunların bağlanabilirliği gibi deneyim tasarımını destekleyen tüm unsurlardır. Diğer katman ise, tasarım sürecinin önemli bir parçası olan etkileşimi içermekte ve burada sanal dünyada gezinme, etkileşime girme, sistem geri bildirimiyle ilgili görevler ve oyunlaştırılmış yönlerin entegrasyonunu ele alan diğer aşamalar ifade

edilmektedir (Argyriou, 2020: s.3). Dolayısıyla kullanıcı deneyimi temelde iki aşamalıdır. Bu aşamanın ilkinde deneyimin tasarlanmasına yönelik "anlatı", "sahne" ve "rol" aşamaları ön plana çıkarken; etkileşim tasarımında bu önem, kullanıcının deneyim biçimine yoğunlaşmaktadır. Buna göre, kullanıcının VR evreninde yer alma biçimi, ilerlemesi, bu ilerleyişinde karşılaştığı zorluklar ve bunların üstesinden gelebilme yolunu kavrayabilmesi gibi pek çok unsur etkileşim halini ifade etmektedir. Böylece bir VR içeriği, "deneyim" ve "etkileşim" tasarımlarından oluşan ve bu tasarımları biçimlendiren katmanların birlikteliğiyle meydana gelmektedir. Bu birliktelikte kullanıcı, anlatının içinde bir deneyim halinde olan, kimi kez yönlendirilen ve dikkati hikâyenin belli noktalarına çekilen kişidir.

Bu doğrultuda, kullanıcının bir VR içeriğinde nasıl ve ne şekilde ilerlediği, neyi takip ettiği gibi sorulara cevap aramak da önemlidir. Çünkü kullanıcı o dünyada bir deneyim halindedir ve belli yönlenme/yönlendirilme etkilerine sahiptir. Speicher ve arkadaşlarının "Visual Guidance Methods" olarak adlandırdıkları bu methoda göre bir VR deneyimi: izlenecek/takip edilecek nesne, izlenecek/takip edilecek kişi, nesne manipülasyonu, çevre/ortam manipülasyonu, küçük ve büyük hareketler (ilgilenilen bir nesneye işaret eden ve kullanıcıyı yönlendiren) şeklinde açıklanabilecek bir deneyim biçimidir. Bu deneyim biçimi kullanıcının "Forced Rotation" ve "No Guidance" olarak adlandırılan yönlendirmeye daha açık ve kapalı etkilerini ifade etmektedir (Speicher vd., 2019: s.1). Böylece kullanıcı esasında VR içeriğinin kimi unsurlarıyla birlikte yer almakta ve yine bunlarla birlikte ilerlemektedir. Deneyim bu yönlenme/yönlendirilme aşamalarıyla sürdürülmektedir.[144]

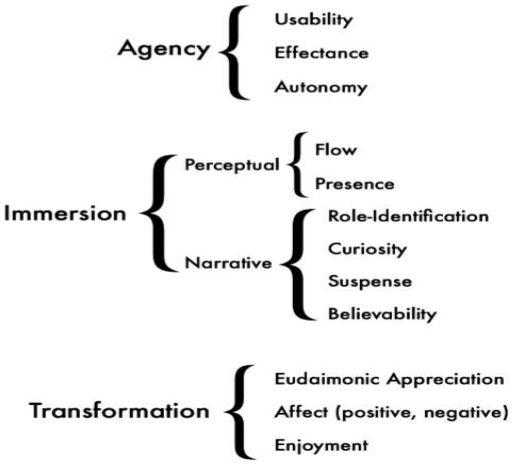
Kullanıcı deneyimini farklı biçimlerde ele alan bu çalışmaların yanında bir VR deneyimini film üzerinden yorumlamak ise başka şekilde düşünmeyi gerektirmektedir. Bu nedenle diğer alanlarda olduğu gibi bu alanda da kimi araştırmalar söz konusudur. Reyes'in çalışması bunlardan biridir. "Measuring User Experience on Interactive Fiction in Cinematic Virtual Reality" adlı makalesinde IFcVR olarak ifade ederek kısalttığı (Interactive Fiction in Cinematic Virtual Reality) kavramlarla bir çerçeve

[144] Bu çalışmalar bir VR deneyimini anlamaya yönelik olup, doğrudan 360 derece VR film içeriğini açıklamamaktadır. Ancak VR'ın farklı disiplinlerdeki kullanımıyla da olsa temelde bir "deneyim" biçimini ifade etmesi, ilgili çalışmalardan bahsetmeyi anlamlı hale getirmektedir.

oluşturmaktadır. Bunu Roth ve Koentz'in bu alandaki çalışmalarının[145] etkisinde, onların bir dökümünü sunarak ve buna bazı eklemeler yaparak gerçekleştirmektedir. Bunun sonucunda oluşturduğu modeli "agency", "perceptual immersion", "narrative immersion", "transformation" başlıklarıyla 4 aşamalı düşünmektedir:

Agency	System's Usability
	Autonomy (Intuitive use of HCI to activate the Hotspots; Use of Text as a Guide for the Decision-making; Length of the decision-making moments; Type of hotspot if visual or auditory; Use of Diegetic and Extradiegetic Hotspots)
	Effectance
Perceptual immersion	Realism of the cVE
	Presence
	Flow (Audiovisual: awareness of the Camera Position, awareness of Editing Cuts between shots. Interactive: type of interaction feedback)
	Use of Spatial Audio
Narrative immersion	Cinematic Continuity
	Understanding of the story/remembrance
	Believability
	Role Identification
	Curiosity
	Visual exploration of the Space Vs Interest on the Scene Events
	Use of Diegetic and Extradiegetic Sound (Voice Over, Music)
Transformation	Sense of "Living" the Film Vs Video Game Feeling
	Aesthetic Pleasantness/Eudaimonic Appreciation
	Positive or Negative Affect
	Desire of repeat the experience
	Enjoyment

[145] Bahsi geçen çalışmadaki model aşağıdaki gibidir:



Dimensions of user experience (Roth ve Koenitz, 2016: s. 32).

Tablo 2: IFcVR user experience measurement categories of analysis (Reyes, 2018: s.297).

Bu modelde seyircinin VR deneyimi başlangıcından bitiş anına kadar incelenmekte ve burada özellikle bazı noktalara dikkat çekilmektedir. Seyircinin VR film içinde sahnelere ilişkin kimi farkındalıkları üzerine durulmakta ve bunun devamında filmin seyircideki inandırıcılığına bakılmaktadır. Bu sayede seyirci deneyiminden olumlu ya da olumsuz bazı sonuçlar elde edecek; deneyiminden keyif alma ve bu deneyimi tekrarlama gibi bazı duygulara ulaşacaktır. Dolayısıyla bir VR film dünyasında varlık göstermeyle başlayan bu süreç seyircide kimi duyguların oluşumuyla sonuçlanmaktadır. Çünkü bu alan bir film izlemenin yanı sıra güçlü bir deneyimi ifade etmekte ve seyirci bir gerçekliğin belli unsurlarla çevrelenmiş dünyasında yer almaktadır. Burada yönlendirmeleri fark etmesi, filmin bütünüyle içinde yer alması ya da bundan kopması onun filme yönelik duygularını da etkileyecektir. Gerçekliğin deneyimi, seyircinin bu deneyimdeki duygu oluşumunu öne çıkarmakta ve filmi seyircideki etkilere göre anlamlandırmaktadır. Buna göre tüm süreç bir "eylemlilik", "algısal sarmalanma", "anlatısal sarmalanma" ve "dönüşüm" aşamalarından oluşmaktadır. Bu aşamalarda seyirci sanal olarak varlık göstermekte, bu varlığında hikâye ile bağ kurmakta, onu anlamlandırmakta ve buna göre belli bir duyguya sahip olmaktadır.

Seyircilerin VR'ı deneyimleme biçimleri ve VR ortamını kendileri için farklı kılanın ne olduğu sorularına odaklanan bir başka çalışma ise katılımcılarla yapılan görüşme sonucu ortaya çıkan bulgulardır. Bu görüşmeler sonucu üç ana tema ortaya çıkmaktadır. Bunlar: Öykü anlatımından ziyade bir "storyliving" olarak VR; Seyircinin VR aracılığıyla bakış açısını değiştirme ve perspektifini genişletme yeteneği; ve VR'ın seyircide bıraktığı güçlü duygusal deneyimler şeklindedir. VR, izleyicilere içinde bulunduğu atmosferi "geçici olarak" tanımlamakta ve burada yeni düzenleme biçimleri sunmaktadır (2017: s. 9-11).[146] Ayrıca araştırmaya göre bir öyküde yer alan giriş-gelişme ve sonuç bölümlerinin doğrusal üç eylemli yapısı VR'da

[146] Storyliving: An Ethnographic Study of How Audiences Experience VR and What That Means for Journalists. 2017. Google News Lab.

üç deneyimsel yapıya dönüşmekte ve bunun nasıl algılandığı önem taşımaktadır. Bu aşamaları şu şekilde sıralamak mümkündür:

1.Başlangıç (initiation): Bu aşamada izleyici yeni ortamına alışmakta ve yeni bir form oluşturmaktadır. Hikâyeye ilk giriş (ilk daldırma) çoğunlukla anlatım yoğunluğu sunmamakta fakat buna karşın seyircide derin bir iz bırakabilecek zengin, karmaşık ve somutlaşmış duyusal bilgiler ortaya koymaktadır.

2.Keşif (exploration): İzleyici artık hikâyeye başlamıştır ve bu aşamayla birlikte, göze çarpan ayrıntıları bulmak için bazen anlatıdan da öte olan alanı keşfetmektedir. Seyircinin varlığı, sanal alanda etkileşim kurmak için merkezi bir konumdadır.

3.Anlam Oluşturma/Anlamlandırma (making sense): Deneyimin sona ermesiyle birlikte izleyici gerçekliğe geri dönmekte ve yaşadığı VR deneyiminde anlam arayışına girmektedir. Burada önceki yaşam deneyimlerinden yararlanmakta, bunlardan başka yeni bilgiler de aramakta ve böylece deneyimini mevcut dünya görüşüne dahil etmektedir (2017: s.10).

Esasında VR içeriği pek çok şekilde yorumlanabilmekte ve bu içeriklerde farklı çözümleme yöntemlerine gidilebilmektedir. Bir VR film neredeyse bütünüyle yeni bir film diline işaret ettiğinden yeni bir bakış açısıyla o filmleri değerlendirmek önemli hale gelmektedir. Diğer yandan teknolojinin pek çok yeniliği ve bu yenilikle birlikte ortaya çıkan bilinmezliği sebebiyle belli bir fikir birliğinde buluşmak kolay olmamaktadır. Bu nedenle bir VR içeriğine farklı şekillerde bakıp değerlendirmek ve buna göre kimi sonuçlara ulaşmak mümkündür.

Tez tam da bu noktada yeni bir araştırma modeline odaklanmakta ve bu model 360 derece VR film deneyimini temel almaktadır. Daha önceki çalışmalar bu modele kaynaklık etmekte ve bu çalışmalardan farklı olarak ne söylenebileceği sorusuna odaklanılmaktadır. Çünkü her çalışmanın odaklandığı bir alan vardır ve bu alanlardaki kimi farklılıklar çalışmanın içeriğini de belirlemektedir. Bu nedenle önerilecek modelde iki aşamalı bir düşünce biçimine gidilmektedir. Bu aşamalardan ilki 360 derece VR filmin[147] yönetmen tarafından yeni kurallar çerçevesinde yeni bir film

[147] VR film üretimi ve deneyimi çeşitli şekillerde olabilmekte ve bu çalışmada hikâyenin 360 dereceyi kapsadığı, seyircinin böyle bir mekânda filmi deneyimlediği "360 derece" VR film üzerine odaklanılmaktadır.

anlayışıyla üretimidir. Çünkü VR teknolojisinin sinemada yer alması yeni bir üretim biçimini ifade etmektedir. Yönetmen bu yenilikle beraber hikâyeyi işlemekte ve bir film deneyimi ortaya çıkarmaktadır. Böylece ikinci aşamaya geçilmekte bu aşamada da seyirci yer almaktadır. Bir anlamda "kullanıcı" olarak da nitelendirilebilecek seyirci, burada kendi film deneyimindedir. Elbette ki bir filmin yönetmen tarafından üretimi ve seyirciye sunularak yeni bir üretim biçimine dönüştürülmesi yeni değildir. Sinema bir anlamda filmin üretimi ve bu üretimin seyirciye sunulmasını ifade etmektedir. Fakat burada daha önce de bahsedildiği üzere yeni bir sinema dilinin varlığı, seyircinin 360 derece bir hikâyede yer alması ve buradaki aktif konumu VR filmi her iki aşamada da başka bir biçimde düşünmeye zorlamaktadır. Bunu sağlayan en temel unsurlar arasında seyircinin fiziksel gerçekliğinden zihinsel anlamda uzaklaşması ve sanal gerçeklikte "orada olma" deneyimine geçmesidir. "Orada olma" kişinin deneyiminde bir genişleme hissi yaratmakta, kişi kendi özgürlük alanı içinde bireysel gerçekliğini "o an" oluşturmakta ve bu özgürlük diğer yandan yönetmen tarafından yönlendirilmektedir. 360 derece VR video ya da film üretiminin yönetmen ve seyirci/kullanıcı açısından iki aşamalı dinamiklerinin tespiti bu anlamda önemlidir. Böylece araştırma kapsamında incelenecek filmler bahsi geçen iki aşamayla birlikte detaylandırılacaktır. Bu aşamaların bir kolunu **"360 Derece VR Hikâye Anlatımı: Deneyimi Sürdürebilir Kılma"** başlığı oluştururken diğer kolda **"Seyircinin 360 Derece VR Film Deneyimi: Orada Olma"** başlığı yer almaktadır. Bu ana başlıkların anlatmak istediği, alt başlıklarla birlikte detaylandırılmakta ve **"360 Derece VR Film Çözümleme Modeli"** oluşturulmaktadır. Bu modelde odaklanılan bir diğer konu ise film üretim aşamasıyla yönetmeni, film deneyimleme aşamasıyla seyirciyi ifade eden ve bu iki kolu da kapsayan "seyirci sınıflandırması"dır. Seyircinin filme hangi açıdan baktığı bu sınıflandırmayı temellendirmekte ve bu etki seyircinin film içindeki etkileşimleriyle devam etmektedir. Seyircinin film deneyiminin farklı perspektiflerle gerçekleşmesi onun "orada olma" eylemini, gerçeklik algısını ve filmle olan etkileşimini büyük ölçüde farklılaştırmaktadır. Dolayısıyla seyircinin bir VR filmi nasıl deneyimlediği diğer tüm unsurları da etkileyeceğinden burada bir sınıflandırmaya gitmek ve bu sınıflandırmalar altında içeriğe odaklanmak,

araştırmanın kapsamını genişletecektir. Böylece bu tez çalışmasında 360 derece VR film deneyiminde üç ayrı seyirci sınıflandırılmasına gidilmektedir.[148]

Seyirci sınıflandırılması ve oluşturulan model kapsamında bu bölümde üç ayrı film incelenmektedir. Bu filmler *6x9* (2016- The Guardian- İngiltere), *Nomads Maasai* (2016- Felix&Paul- Kanada) ve *Selyatağı* (2019- Deniz Tortum- Türkiye) filmleridir. Bu üç filmin seçilmesinde kullanıcı deneyiminin farklılığı temel alınmaktadır. Gerçekliği deneyimlemede yönetmenin 360 derece VR film oluşturma sürecini hangi açılardan ele alacağı ve bunun film deneyimlemede ne gibi farklılıklara yol açacağı, seyircinin filmdeki farklı konumlarıyla birlikte incelenecektir. 360 derece VR'ın film izleme eylemini film deneyimleme eylemine dönüştüren esas nokta seyirciye odaklanmak ve onu sanal evren içinde "orada olma" ya da "bulunma" gibi hislere dahil etmektir. Yönetmen bu konumlandırmayla birlikte kişileri film içine almakta ve bir süreç başlatmaktadır. Filmi deneyimleyen seyirci için 360 derece hikâyenin neresinde ve ne biçimde konumlandırıldığı bu anlamda önemli hale gelmektedir. Bu konumlandırma biçimi filmin gerçeklik algısını ve bu gerçekliğin deneyimlenme pratiklerini etkilemektedir. Seçilen üç filmde de seyircinin fiziksel gerçeklikten sanal gerçekliğe geçişi ve bu geçişteki deneyimleme biçimleri farklılık göstermektedir.

6x9 filminde seyirci deneyimi doğrudan kendi üzerinden yaşayıp, hikâyeyi yine aynı doğrultuda yorumlamaktadır. Film hikâyesinin içinde yalnızdır ve deneyim bütünüyle kendisine dönüktür. Bu durum oluşturulan modeldeki maddeleri ve bu maddelerin açılımlarını değiştirmektedir. Diğer yandan *Nomads-Maasai* filminde seyirci bu kez hikâyenin ve hikâyedeki kişilerin arasında yer almakta, "onlardan biri" gibi konumlanmaktadır. Bu konumlandırma biçimi seyirciyi kimi zaman bir film karakterine dönüştürürken, kimi zaman da karakterlerle kurduğu bazı etkileşimler nedeniyle yeniden kendi bedenine dönerek film içinde bir farkındalık yaratmaktadır. *Selyatağı* filminde ise diğer iki filmden farklı olarak seyirci ne filmin doğrudan bir karakteri ne de karakterlerin arasındaki bir kişidir. Bu kez seyirci için filmi deneyimlemek hikâyeyi biraz daha yukardan seyretmek gibidir. "Görünmeyen ama

[148] Bu doğrultuda ortaya çıkan araştırma modeli, modelin detaylarını açıklayan başlıkların ardından tablo biçiminde yer verilmektedir.

gören" etkisiyle filmde "üst bakışta" yer almakta; bu bakış onu bir anlamda "Tanrı bakış" etkisiyle tanımlamaktadır.

Üç filmde de seyircinin film hikâyesindeki konumları farklılık göstermekte; bu farklılık onun gerçeklik algısını, bakışını ve etkileşimini değiştirmektedir. Bu da esasında bütünüyle bir deneyim farklılığını ifade etmektedir. Bu doğrultuda "360 Derece VR Hikâye Anlatımı: Deneyimi Sürdürebilir Kılma" ve "Kullanıcının 360 Derece VR Film Deneyimi: Orada Olma" başlıkları bu farklılıklarla birlikte incelenecektir.

Böylece bu çalışmada "360 Derece VR Film Çözümleme Modeli"nin "Seyirci Sınıflandırması/Konumlanması" başlığına uygun olarak üç farklı film seçilmekte ve modelin seçilen filmler üzerinden uygulanması amaçlanmaktadır. Bu amaç doğrultusunda modelin bu sınıflandırmaya göre nasıl bir çözümleme biçimi ortaya koyacağı ve modeldeki unsurların filmin seyircideki deneyim farklılığına göre ne şekilde yorumlanabileceği, nasıl farklılıklar oluşturacağı ortaya koyulacaktır.

3.2. 360 Derece VR Film Çözümleme Modeli

3.2.1. Seyirci Sınıflandırması/Konumlanması

Sinemada kameranın seyirciye ne gösterdiği, nasıl bir mizansen yaratıldığı ve seyircinin hikâyede kişilere, olaylara hangi açıdan bakacağı gibi pek çok unsur önem taşımaktadır. Ve bunların arasından yapılacak seçimlerle seyirci bir nevi yönlendirilmektedir. Bu yönelimde öne çıkan en temel unsur kameranın kullanımına yöneliktir. Bu kullanımın detayları seyircinin filmle kurduğu ilişkiyi etkilemektedir. Seyirci böylece filmde belli bir duyguya ulaşmakta ve sinema araçları bu duygunun nasıl oluşacağını belirlemektedir.

Bu durum 360 derece VR filmde de yeni bir anlayış ile devam etmektedir. Sinemanın teknik özelliklerinin nasıl kullanıldığı önemini korurken, bunun kullanımında yeni bir dilden söz etmek mümkündür. Bu aynı zamanda yeni bir anlam ve anlayış demektir. VR kameranın 360 dereceyi görüntülemesi sahnelerin

bölünmesinde, çekim tekniklerinde ve kamera hareketlerinde pek çok farklılığı getirmektedir. Geleneksel sinemada kameranın kullanım özgürlüğü burada yoktur ve sahneye 360 derece hâkimdir. Fakat burada önem başka bir anlama doğru kaymaktadır. Bu da 360 derece kameranın seyirciyi nereye konumlandırdığı ve bu konumlanma biçimiyle seyircinin filmle kurduğu deneyim ilişkisidir. Çünkü burada seyircinin filmi hangi açıdan deneyimleyeceği diğer başka unsurları da etkilemekte ve böylece seyircinin VR film deneyimi farklılık göstermektedir. Farklılaşan bu konumlandırma biçimleri seyircinin filmdeki hâkimiyetini aynı oranda etkilemektedir. Bu etki onun hikâyeyle, mekânla ve karakterlerle olan birlikteliğini de belirlemektedir. Dolayısıyla seyircinin filmi hangi açıdan nasıl bir konumla deneyimlediği önem kazanmaktadır. Seyircinin 360 derece VR film deneyiminin üç ayrı şekilde gerçekleştiğini söylemek mümkündür. Bunlar seyircinin bir anlamda "aktif", "yarı aktif" ve "pasif" konumlarını ifade etmektedir.

Ana karakter olarak seyirci	Seyircinin merkezi konumda olduğu film /Aktif konum
Bir karakter olarak seyirci	Seyircinin kısmi merkezi konumda olduğu film/Yarı aktif konum
Karakterleri gözetleyen biri olarak seyirci	Seyircinin izole olduğu film/Pasif konum

Şekil 10: 360 Derece VR Filmde Seyirci Sınıflandırması/Konumlanması

Seyircinin ana karakter olarak yer alması onu filmin baş kahramanı yapmakta ve deneyimin merkezi olarak konumlamaktadır. Hikâye, hikâyeye yönelik kimi etkiler, yönetmenin tüm müdahaleleri bütünüyle seyirciye yöneliktir. Burada seyircinin "aktif" olarak ifade edilen konumu onun filmdeki merkezi önemini ifade etmek amacıyla kullanılmaktadır. Çünkü filmin etkileşimi doğrudan karaktere -yani seyirciye- yönelik olduğu için, seyircinin film deneyimi de güçlü etkilerle sonuçlanacaktır. Hikâyenin odağında yer alması, filmdeki her olaydan doğrudan

etkilenmesi film sahnesini bir anlamda "oyunlaştırmakta" ve bu da film deneyimini güçlü bir etkiye dönüştürmektedir. Filmdeki hikâyeye, atmosfere, başka karakterlerin olup olmamasına göre yaşadığı duygu da bu doğrultuda pek çok biçimde dönüşecektir. Burada altı çizilmesi gereken unsurlardan biri de seyircinin merkezi bir konumda ana karakter olarak yer alması deneyiminin gücünü ifade ederken, bu gücün oluşmasının bir anlamda yönetmen müdahalesine olan etkilere açık olmasıdır. Çünkü filmde gerçekleşecek herhangi bir durumu "gözetleyen deneyimleyici" olmaktan çok "maruz kalan deneyimleyici" biçiminde yaşamaktadır. Dolayısıyla burada seyircinin merkezi olarak konumlanması, onun filmdeki deneyimini, bu deneyimle yaşayacağı etkinin gücünü artırmakta; diğer yandan bu gücü filmde "maruz bırakılma" etkisiyle yaşamaktadır. Bu da seyircinin merkezde konumlandığı, güçlü bir deneyim yaşadığı fakat "etkiye açık" durumunu ifade etmektedir.

Seyircinin "bir karakter" olarak yer alması ise kısmi merkezi konumu ifade etmekte ve küçük gibi görünen değişim bambaşka bir deneyim biçimini ifade etmektedir. Burada seyirci ana karakter değildir fakat diğer karakterlerin arasında yer alarak bir anlamda hikâyenin içindedir. Filmdeki olaylar hikâyenin içinde yer alması sebebiyle onun deneyimini de etkilemekte fakat yine de "doğrudan maruz kalma" durumu bir önceki sınıflandırmaya göre daha zayıf kalmaktadır. Bu bir başka deyişle deneyimindeki farklılığı da ifade etmektedir. Filmin doğrudan seyirciyi konu edinip, tüm etkiyi ona yönlendirmemesi deneyimini "ana karakter" biçiminde konumlanmasına göre zayıflatırken, bu zayıflığı filmde "gözetleyen olma" gücüyle değiştirmektedir. Bu demektir ki seyirci hikâyenin içinde, karakterlerin arasında "kısmi merkezi" bir konumda bir deneyim halindeyken, aynı zamanda filmdeki olayları ve karakteri de "gözetleyen" konumdadır. Bu etki onun filmdeki hâkimiyetini güçlendirmekte, VR evrendeki özgürlüğünü de belli bir oranda artırmaktadır. Çünkü bir karakter olarak filmde yer almasına rağmen, her zaman etkinin doğrudan kendisine yönelik değil de filme yönelik gerçekleşmesi ona "seyirci" konumunu hatırlatmaktadır. Dolayısıyla hikâye ile arasında belli bir mesafe oluşmakta, bu mesafe onu "gözetleyen" bir konuma taşımaktadır. Fakat bu konumu filmde karakterlerle "göz göze" gelmesiyle değişmekte ve bu kez aynı anda "gözetlenen" olma durumuna

geçmektedir. Bu nedenle seyircinin deneyimi pek çok farklı konumu ve etkiyi ifade etmektedir.[149]

Seyircinin farklı bir biçimde yer aldığı bir diğer konumlandırma ise "karakterleri gözetleyen biri olarak seyirci"dir ve bu tanım onun filmde daha izole bir biçimde pasif bir konumda olmasını ifade etmektedir. Burada "pasif" olarak bahsedilen durum seyircinin etkileşimini nitelememektedir. Anlatılmak istenen filmle olan mesafesidir. Bu mesafenin azalması, yani hikâyeyle olan yakınlığı "aktif konumunu" ifade ederken, mesafedeki artış hikâyeyle olan uzaklığını da belirlediği için "pasif" olarak belirtilmektedir. Seyirci bu aşamada hikâyenin merkezi konumundan tamamen uzaklaşmakta ve bu uzaklaşmadaki artış onu "güçlü gözetleyen" etkiye taşımaktadır. Çünkü bu kez olayları üst bir açıdan bir "Tanrı bakış açısıyla" deneyimlemektedir. Seyircinin bu aşamadaki "gözetleyen" gücü, kısmi merkezi olarak konumlandığı ve "bir karakter olarak" yer aldığı aşamadaki "gözetleyen" gücünden çok daha farklıdır. Çünkü diğerinde seyirciye hikâyenin içindeki konumu ve karakterle olan bağlantısı nedeniyle "gözetleyen" olma etkisi bölünmekte ve bu bölünme "gözetlenen" olma durumuyla birleşmekteydi. Fakat bu aşamada böyle bir bölünmeden bahsedilmemektedir. Seyirci filmdeki üst konumunu başından sonuna kadar devam ettirmekte ve bunu bölen herhangi bir durumla karşılaşmamaktadır. Dolayısıyla filmin içinde bir deneyimleyici halinde, etkiye daha az maruz kalan ve filmde her şeye daha üst açıdan bakan biri olarak hâkimiyetini en üst noktaya taşımaktadır. Bu üst konumda, hikâyedeki diğer kişiler tarafından fark edilmemekte ve böylece daha çok "seyrederek deneyimleyen" bir biçimde yer almaktadır. Bu durumda farklı konumlandırma biçiminin bu etkilerini şu şekilde özetlemek mümkündür:

[149] Bu farklılıklar seyircinin "özdeşleşme" kurmasını da etkilemekte ve bunu güçlü bir biçimde gerçekleştirmektedir. Burada seyircinin özdeşleşme etkisini geleneksel sinemadaki durumdan ayırmak önemlidir. Çünkü seyircinin farklı konumlandırılma biçimleri vardır ve bunların her biri farklı bir deneyimi ifade etmektedir. Bu farklılıklardan biri de "özdeşleşme" dir ve bu kavram 360 derece VR ile yeniden düşünüldüğünde başka yeni kavramların varlığına ihtiyaç duyulmaktadır. Tezin ilerleyen başlıklarında bunlara detaylı bir biçimde değinilecektir.

Seyircinin Konumu	Konumlandırmanın Etkileri
Ana karakter olarak seyirci	Etkiye doğrudan maruz kalma/Gözetlenen seyirci
Bir karakter olarak seyirci	Etkiye kısmi maruz kalma/Gözetleyen ve gözetlenen seyirci
Karakterleri gözetleyen biri olarak seyirci	Etkiye maruz kalmama/Gözetleyen seyirci

Tablo 3: 360 Derece VR Filmde Seyirci ve "Konumlanma" İlişkisi

Seyircinin bu üç ayrı konumlandırma biçimi onun hikâye ile kurduğu etkileşimi ve dolayısıyla da deneyimini güçlü bir biçimde belirlemektedir. Bu nedenle bu çalışmada önerilen araştırma modeline bu üç ayrı sınıflandırma dahil edilmekte ve çözümlenen filmler buna göre seçilmektedir.

3.2.2. 360 Derece VR Hikâye Anlatımı: Deneyimi Sürdürebilir Kılma

VR ile başlayan sinemanın bir nevi zorunlu ve kendiliğinden meydana gelen yeni dil anlayışı onun kendi dinamiklerine başka anlamlar yüklemektedir. Diğer yandan bu yeni dille birlikte ilerde de değinileceği üzere gerek film üretim aşamasında gerekse seyircinin filmi deneyiminde daha önce görülmemiş unsurlar da artık sinemada yerini almaktadır. Bu nedenle tezin bu bölümü "360 Derece VR Film Çözümleme Modeli" önermekte ve bu modelle birlikte VR içeriğini iki aşamalı bir şekilde incelemektedir. Bu aşamanın ilkini ise "360 derece VR Hikâye Anlatımı: Deneyimi Sürdürebilir Kılma" başlığı oluşturmakta ve bu başlık VR içerik üretimine odaklanmaktadır.

Bir filmin oluşum aşamalarının işleyişi temelde bir hikâye üretimidir. Seyirci o hikâyeye dâhil edilmekte ve önceden oluşturulmuş bir filmi seyretmektedir. Bu seyretme esnasında kendi bakış açısını da katmakta, hikâye, karakter ya da mekânla özdeşleşmektedir. VR filmde de bu dinamikler devam etmektedir. Ancak burada seyircinin iki boyutlu, müdahalesiz seyri, yerini 360 derece bakışla sağlanacak bir özgürlük deneyimine dönüştürmektedir. Bu açıdan bir VR film üretimi başlı başına yeni sorgulamalar ve yaratımlar anlamına gelmektedir. Hikâyeyi, zaman ve mekân

kurgusunu, hikâyenin içindeki karakterleri, o hikâyenin aktarım biçimini (sinematografi) ve tüm bunları deneyimleyen kişiyi, o kişinin bakışı açısından yeniden düşünmeyi gerektirmektedir. Çünkü sanal bir evrende bulunma deneyimi yaşayan kişi, hikâyeyi 360 derece gözlemlemektedir. VR içeriğinin gözetime yönelik bu biçimi, hikâyenin yönetmen ve seyirci açısından geleneksel filme göre daha geniş ve sınırsız olmasına neden olmaktadır.

Butler, kimi zaman mizansen öğelerinin sahnede rolden daha büyük öneme sahip olduğundan bahsetmektedir. Buna yönelik bir nesne, şekil ve renk gibi unsurların pek çok sahnede görülmesi, sahnelerin belli bir anlama sahip olduğu yönünde bir his meydana getirecektir (Butler, 2011: s.37). VR'da ise tüm bu unsurlar seyirciyi 360 derecede kontrol altına almak açısından oldukça önemlidir. Işınlandığı bir evrende 360 derece keşif başlatan kişi, yönetmenin ürettiği sanal evrende kendi özgürlüğünü kurgulamaktadır. Bu nedenle kişinin bakışını, hikâyenin sürdürülmesi için yönlendirmek gerekmektedir. Bu yönelimi kolaylaştıracak bazı unsurları tespit etmek ve böylece kişinin 360 derece bakışını bir noktada yönetmenin bakışı ile eşleştirmek seyirciyi film içinde kontrollü ilerletmek için önemlidir.[150] Bu kontrolü sağlayacak ipuçları ise "Hikâye", "Zaman/Mekân Tasarımı (Kurulumu)", "Karakter", "Bakışı Yönlendirme/Yönetme" şeklindedir. Bu tür unsurlar geleneksel sinema anlayışı için de çoğu kez geçerlidir ancak 360 VR hikâye yaratımında bu temel unsurlar farklılaşmakta ve farklı anlamları nitelemektedir. Ancak burada amaç bir film için hikâye nedir? Zaman/mekân kavramları neyi ifade eder? Kamera hareketleri ya da çekim ölçekleri nasıl açıklanabilir? gibi sorulara cevap aramak değildir. Burada odaklanılan şey tüm bu unsurların VR içeriğinde nasıl yorumlanabileceği ve seyirciyle 360 derece bir deneyimde ne gibi bir bağlantı kurduğudur. Çünkü bir VR film seyirciyle buluşmadan önce yönetmenin yaratımından geçmekte ve yönetmen burada seyirciyi hikâyede tutmaya çalışmaktadır. Burada 360 derecenin pek çok noktasına odaklanabilecek seyirciyi hikâyenin belli aşamalarına odaklama ve bir anlamda onu kontrol altına alma durumu söz konusudur.

[150] Bu nedenle bu başlık altında açıklanacak unsurlar 360 derece VR filmin seyirciye sunulmadan önceki aşamalarını içermektedir. Böylece 360 derece VR filmde diğer aşamaya geçilmeden önce (kullanıcının VR deneyimi: "orada olma") bir VR içeriğinin ne şekilde düşünüldüğü ve seyirci için ne gibi ipuçlarının oluşturulduğu bu başlık altında tartışılacaktır.

Hikâye (Olay Örgüsü)

Bir film üretimi hikâye yaratmak ve sinemanın teknik olanaklarını bu çerçevede kullanmaktır. VR film üretimi de böylece belli bir gerçekliğin seyirci deneyimine sunulmasını ifade etmektedir. VR teknolojisiyle birlikte diğer pek çok şeyde olduğu gibi hikâye üretiminin çerçevesi de başkalaşmaktadır. Bu kez hikâye 360 derece bir genişlikte yer almakta, seyirci bu geniş atmosferin belli noktalarında konumlanmakta ve filmi deneyimlemeye başlamaktadır. Bu deneyiminde belli bir özgürlük alanının da sahibidir. Dolayısıyla yönetmenin onu "kendi gerçekliğinin" içinde tutması ve bir anlamda "kontrol altına" alarak hikâyede ilerletmesi gerekmektedir. Diğer yandan VR filmler geleneksel uzun metraj filmlere göre çok daha kısadır. Bu teknolojinin henüz yeni bir aşamada olması ve deneyime geçmek için bazı araçlara ihtiyaç duyması bunun sebeplerindendir. Bu araçların uzun süreli kullanımı kişide konforsuz bir etki ortaya çıkaracağından, oluşturulan gerçeklik algısında da belli bir yitim yaratacaktır. VR gözlüğün, kulaklığın ya da başlığın kişiyi belli bir süre sonra rahatsız etmesiyle, baş ağrısı, mide bulantısı gibi bazı belirtiler başlayabilmektedir. Bu durum deneyimin gerçekliğini sarsması ve dolayısıyla hikâyenin de bölünmesi anlamına gelmektedir. Bu gibi nedenlerle 360 derece VR filmde bu konu çok daha karmaşık bir yapıyı nitelemektedir. Hikâye filmin ve dolayısıyla bu kontrolün en temel belirleyenidir. Çünkü diğer tüm unsurlar başlangıçta bir öykünün varlığı ile birlikte oluşacak; kısaca, hikâyenin içine yerleştirilecektir.

Zaman ve Mekân Tasarımı/Kurulumu

VR film üretimi sanal evrende bir zaman ve mekân tasarımını ifade etmektedir. Hikâye zaman ve mekânın içinde var olmaktadır. 360 derece film üretimi mekânı da 360 derece biçimlendirmek ve zamanı bu mekâna yerleştirmek anlamına gelmektedir. Deneyim sürecine giren kişi öncelikle bir mekâna ışınlanacağından ve ardından hikâyeye dâhil olmayı bu mekân içerisinde gerçekleştireceğinden bu kavramın önemi VR film üretiminde de devam etmektedir. Hatta bu önemin arttığını söylemek yanlış olmayacaktır. Çünkü "orada olma", "bulunma" hali bir mekân içinde gerçekleşmekte; kişi deneyimini, bu deneyimin sürdürülebilirliğini ve zamanı 360 derece bir evrende başlatmaktadır. Onu fiziksel gerçeklikten sanal gerçekliğe yerleştiren, orada yeni bir

kapı açan ve gerçekliği deneyimleten en temel unsurlardan biri buradadır. Bir "ışınlanma" etkisiyle sanal gerçekliğe geçiş yapan kişi burada önce bulunduğu ortamı anlamaya çalışmaktadır. Ardından bu anlama çabasını karakterler eşliğinde kendini de bir yere konumlandırarak hikâyeyi sürdürmesiyle devam etmektedir. Zaman da mekânın içinde somutluk kazanmakta ve sanal mekânın hiper-gerçekliğinde zaman/mekân algısı kişinin deneyiminin ilk aşamalarını oluşturmaktadır. Bir VR film üretiminin zincirleri hikâye yaratımı, hikâyenin belli bir zamanı ifade etmesi ve tüm bunların birbiri ardına mekâna yerleştirilmesiyle başlamaktadır. Bu zincir karakterlerin mekândaki görünümleriyle devam etmektedir.

Karakter

Karakter bir filmde, hikâyeyi ilerleten, bir durumu temsil eden ve seyircinin özdeşleşme/yabancılaşma duygularına çok daha rahat ulaşabilen etkili bir unsurdur. Geleneksel sinemanın 2 boyutlu dünyasında hikâyeye yerleşen karakterler 360 derece filmde geniş bir evrene sahip olmakta; filmi deneyimleyen kişi "orada olma" hissiyle karakterle daha yakından ilişki kurmaktadır. Bu yakınlık geleneksel sinemada da özdeşleşme aracılığıyla sağlanmaktadır. Ancak 360 derece filmde karakter ile kişi arasındaki mesafe daha azdır. Kişi "oradadır" ve belirlenen sınırlar çerçevesinde karaktere daha yakından ve görece daha özgür bir süreyle bakabilmektedir. Bu durum yönetmenin karakter oluşturması, bunu seyirciye yaklaştırması ve seyircinin bu şekilde özdeşim kurması gibi pek çok şeyi farklı açılardan düşünmeye zorlamaktadır. 360 derecenin sanal özgürlüğünde varolan ve bu varoluşla deneyim yaşayan kişi bir diğer anlamda "sınırlıkların özgürlük alanıyla" kendi kurgusunu oluşturmaktadır. Bu kurgu onun (yönetmenin tüm tasarımının yanında) filmin içinde kendi tasarımını oluşturabildiği bir kurgudur. Film içinde bir nesneye, bir kişiye doğrudan bakmak, bu bakışı uzun tutmak ya da kısa kesmek gibi kararlar seyircide de bulunacağından yönetmenin burada karakterlere yüklediği özellikler, bu karakterlerin seyirciyle kuracağı etkileşim, bu etkileşimin türü gibi pek çok unsur önem taşımaktadır. Seyirci ile filmin arasındaki mesafe kalkmaktadır. Bu mesafenin kalkması filmin içindeki diğer her şeyi de seyirciye yaklaştırmaktadır. Dolayısıyla bu yakınlık seyircinin filmle kurduğu ilişkiyi etkileyecektir. Karakterlerin iziyle devam eden bir hikâye için seyircinin kurduğu etkileşim deneyimi seyircide toplamak ve bunu yönetmenin kontrolünde yapmak için oldukça önemlidir. Diğer yandan seyircinin filmle kurduğu

etkileşim neticesinde "bir karakter olarak" konumlanması da söz konusudur. "Deneyim" etkisiyle ortaya çıkan bu yeni durum bir film için çok fazla şeyi ifade etmektedir. Seyirci seyreden koltuğundan kalkıp seyredilen atmosferin içinde bir varoluş halindedir. Bu varoluş hali onun bir nevi film içinde görünen ya da görünmeyen bir karakter olarak konumlandırılmasıdır.

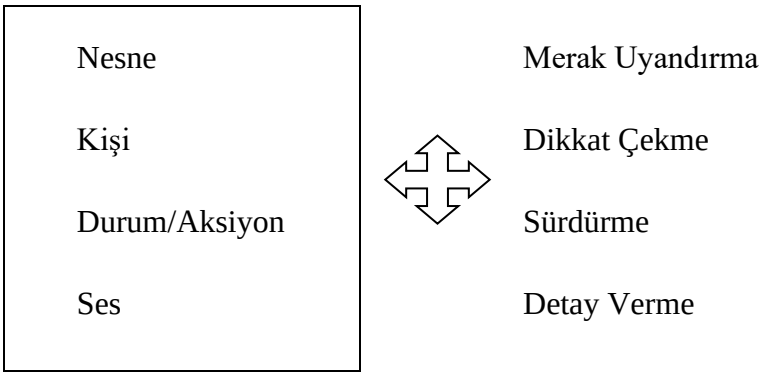
Dolayısıyla burada kameranın seyirciyi nereye konumlandırdığı ve karakterlerin seyircinin bu konumunun ne kadar yakınında yer aldığı film deneyimi ve yönetmenin buradaki denetimi için oldukça önemlidir. Bir diğer deyişle VR filmde kameranın karaktere ne kadar yaklaştığından çok karakterin kameraya -bir anlamda seyirciye- ne kadar yakın olduğu önem taşımaktadır. Mascelli, bir filmin çekimlerden meydana gelmesi ve her çekimde iyi bir seyir elde etmek için kameranın doğru konumunlandırılmasının öneminden bahsetmektedir. Kamera açısı seyircinin bakış açısını ve görülen/gösterilen alanı belirlediğinden burada iki soru öne çıkmaktadır: Bu sahne için en iyi bakış açısı nedir? Bu çekim ne kadar alan içermelidir (Mascelli, 2007: s.11). Bu soruların bugün VR ile verilecek cevabı da farklı olacaktır. Burada seyircinin de bir karakter gibi filmde yer alması ve 360 derece bir görüş alanının içinde yer alması özellikle "bu çekim ne kadar alan içermelidir?" sorusunun cevabını zorlaştırmaktadır. Çünkü kamera zaten çok geniş bir alanı seyircinin deneyimine sunarken "seyirci bu filmde nasıl konumlanmakta ve karakterin ne kadar uzağında yer almakta" gibi başka bazı önemli soruları ön plana çıkarmaktadır. [151]

[151] Bu da bir anlamda seyircinin gerek filmde bir karakter biçiminde yer alması gerekse karakterlerle daha güçlü bir ilişki kurmasıyla odağı bir anlamda sinematografiye çekmektedir. Butler'in de belirttiği gibi kameranın gösterdiği yön, çekilen şeyin imgesini bozuma uğratmaktadır. Kameranın konumu çekim açısına göre güç ya da güçsüzlük algısı oluşturabilmekte; kamera bir bölgeyi yakınlaştırabilmekte ve uzaklaştırabilmektedir. Bunlar gibi pek çok seçenekle birlikte seyirci belli yönlere bakmakta ve onlarda belli duygular oluşturulmaktadır. Böylece filmde özdeşleşme duygusu meydana gelmekte ya da bu duygunun önüne geçilmektedir (Butler, 2011: s.29). Sinemada kamera hareketleri ve çekim ölçeklerinin sağladığı olanaklar, 360 derece film üretiminde başka kullanım biçimlerini gerektirmektedir. Kameranın mekânı 360 derece kayıt altına alması, çekim açıları ve hareketlerini de değiştirmektedir. Çünkü burada o alan içinde daha özgür bir biçimde hareket eden bir seyirci/deneyimleyici söz konusudur. Yönetmen kişiyi belli bir noktaya yönlendirip, oradan istediği açıdan bakmasını sağlamaya çalışsa da deneyim halindeki kişinin kendi kurgusu, bunun denetimini zorlaştırmaktadır. Bir nevi kişi, kendi çekim ölçeklerini de oluşturan kişidir. Böylece iki farklı sinematografinin oluşumundan bahsetmek yanlış olmayacaktır. Buradaki kamera konumu bir diğer anlamda seyirciyi ifade etmekte ve seyircinin filmi hangi açıdan deneyimleyeğine karar vermektedir. Diğer yandan sinemada dramatik etkiyi artıran, aksiyonu güçlendiren, hız kazandıran ya da durgunluk/dinginlik hissi oluşturduğu düşünülen kamera hareketlerinin ve çekim ölçeklerinin 360 video üretiminde de benzer etkileri yarattığı tartışmalıdır. Sinemada yakın çekim kullanımının dramatik etkiyi ve özdeşleşmeyi artırdığı düşünülmektedir. Ancak 360 derece filmde yakın çekimin aynı etkiyi yaratacağı "orada olma" hissinin varlığı doğrultusunda mümkün olmayabilir. Örneğin, bir sahnede

Bakışı Yönlendirme/Yönetme

VR film üretiminin yönetmen açısından en kritik noktalarından biri filmin içine dahil olan kişiyi ve dolayısıyla kişinin bakışını yönlendirmektir. VR kameranın 360 derece bir evren sunması, bu evrenin görünebilir olması ve kişinin bunu keşfedebilmesi, hikâyenin ilerlemesi açısından da bazı dinamikleri düşünmeyi gerektirmektedir. Filmin mevcut kurgusuna ek olarak seyirci de kendi kurgusunu yaratmakta ve böylece filmde "katmanlı bir kurgu" biçimi oluşmaktadır. Bu katmanın zeminini yönetmen oluşturmaktadır; ancak deneyimin içinde özgürlüğü yaşayan kişi seyircidir. Belli bir çerçevede filmi kurgulamakta, kamera açılarını oluşturabilmekte, konumu belirleyebilmekte ve "hikâyesine" bakışı ile yön verebilmektedir. Diğer yandan yönetmen ise hikâyenin ilerlemesi ve anlamlı bir bütün oluşturması için seyirciyi yönlendirmek istemektedir. 360 video üretiminde seyirciyi, onun bakışını ve kurgusunu düşünmek daha anlamlı hale gelmektedir. Bu nedenle yönetmen kişinin bakışını yönlendirecek bazı unsurları saptamakta ve bunları film içine yerleştirmektedir. Böylece seyircinin bakışını da belli bir çizgi üzerinde toplayabilmektedir. Bunun için "nesne", "kişi", "durum/aksiyon", ve "ses" gibi temel unsurlarla seyircinin bakışını belli yerlere yönlendirmek mümkündür. Bunlar diğer bir deyişle yönetmenin filmdeki yönlendirici izleridir. Ve "merak uyandırma", "dikkat çekme", bu dikkati "sürdürme" ve "detay verme" gibi diğer süreçleri ifade etmek için kullanılmaktadır. Bu nedenle temel unsurların her biri diğer etkileri oluşturmak için kullanılabilmektedir.

yakın çekimde ağlayan bir karakteri izlemekle, aynı karakterin mekânda biraz daha uzakta konumlandırılmasının etkisi farklı olabilmektedir. 360 derece filmde etkileşimin, kişilerin özgürlük deneyimlerinin ve kurgusunun daha fazla olması uzaktaki bir karakteri ilgi çekici hale getirmekte "merak uyandırma" açısından daha güçlü kılabilmektedir. Buradaki temel etki "orada bulunma" etkisidir. Seyircinin filmdeki karakterler, o karakterin bulunduğu evren, sinema perdesi ve kendisi arasındaki mesafe 360 derece filmde en aza inmiştir. Dolayısıyla pek çok çekim ölçeği, kamera hareketi VR film üretiminde yeniden düşünülmesi gereken konudur ve süreç içerisinde deneme yoluyla daha anlamlı hale gelerek bir bütünsellik kazanacaktır.



Şekil 11: 360 Derece VR Filmde Seyircinin Bakışını Yönlendirme Unsurları

360 VR filmde hikâye her ne kadar belli bir yolda ilerleyerek aksa da hikâyenin içinde seyircinin deneyimleyen pozisyonuyla yönetmen "asi kullanıcılar"ı[152] da düşünmek durumunda kalmaktadır. Dolayısıyla filmin içindeki bu unsurlar, dikkati bir noktaya çekme ve onu sürdürmeye yöneliktir. Bu, bir karaktere ilişkin yeni bir bilginin filme dâhil olmasıyla sağlanabileceği gibi, 360 derecenin belli bölümlerinde aksiyon yaratılması ve herhangi bir dikkat çekici nesneye yer verilmesi bakışı yönlendirmede etkili olabilmektedir. Ancak burada belirleyici unsurlardan belki de en önemlisi ses kullanımıdır. Bir film için ses kullanımı her zaman önemli olsa da 360 derece filmde bu etki daha da artmaktadır. Çünkü kişilerin dikkatini bir noktaya çekmek ve sürdürmek için ses etkili bir unsur olmakta ve bu anlamda kimi kez bir karakter gibi yer almaktadır. Görüntünün 360 dereceye yayıldığı bir VR evreninde seyircinin bakışını belli bir yöne çekmek ses aracılığıyla kimi kez daha kolay ve etkili olabilmektedir. Çünkü herhangi bir yere yerleştirilen kişi, nesne ve aksiyon gibi durumlarda seyircinin kaçabilmesi bir şekilde mümkün olsa da ses aracılığıyla onu yakalamak çok daha kolay olabilmektedir. Çünkü seyirci nereyi takip ederse etsin, 360 derecenin her noktasından sesi duyabilmekte ve böylece duyduğu yere yönlenmesi güçlü bir olasılık olarak ses etkisini kuvvetlendirmektedir. Böylece 360 derece VR filmde zaman zaman ses görüntünün önüne geçmekte ve görüntü sesi takip etmektedir.

[152] Asi kullanıcılar ile ifade edilmek istenen 360 derece VR evreninde bakışını istediği yöne odaklayan ve yönetmenin yönlendirmede zorlanabileceği kişilerdir.

3.2.3. Seyircinin 360 Derece VR Film Deneyimi: “Orada Olma”

360 derece VR film üretimi yönetmenin çizdiği sanal evrende geleneksel film sürecinden pek çok yönden ayrılmaktadır. VR teknolojisinin sinemada yarattığı bu yeni alternatif kullanıcıyı da ortama dâhil ettiği ve bir deneyim biçimi olarak “bulunma” hissi yarattığı için hikâyeyi pek çok açıdan düşünmek gerekmektedir. Bunun temel noktasını ise filmin içine “ışınlanacak” olan seyircidir. Seyircinin filmin içinde olması, filmi ortaya koyan her şeyi ona yaklaştırmak ya da seyirciyi o ortama dahil etmek anlamı taşımaktadır. Bu doğrultuda seyirci hikâyenin, filmin bir parçasıdır.

Bir film hikâye, karakter, zaman-mekân tasarımı, kamera hareketleri/çekim ölçekleri ve bakışı yönetmeye yönelik pek çok unsurdan sonra, seyirci için hazırdır. Bu aşamada filmin etkili bir seyri için önem taşıyan ve esasında bunu bir eyleme dönüştüren sinema salonu etkisi başlamakta ve bu sürecin önemli bir aşamasını oluşturmaktadır. Chion, sinema gösteriminin karanlık salon atmosferi ile görülmeyen ve henüz görülmeyen Timeline’a dayalı anlatım biçimiyle oldukça donanımlı olduğunu söylerken (Chion, 1987: s.158); Özön de filmin karanlık salondaki gösterimi başka bir yapaylığa ihtiyaç duymaksızın izleyicinin dikkatini güçlü bir biçimde toplayabilmesinden bahsetmektedir (Özön, 2008: s.9). Bu donanım şu an VR teknolojisiyle yeni bir gerçekliğe dönüşmekte ve bu gerçekliği pek çok şeyi etkilediği gibi seyircinin filmi izleme biçimini de etkilemektedir. Bu bir anlamda sinemanın yeni “gösterim biçimi” halinde seyircinin “kişisel salonu” dur. Bu salonda yalnızdır ve deneyimi tamamen kendisine aittir. Böylece ortak film izleme yerini bireysel bir deneyime; sinema salonunun karanlık atmsoferi ise VR başlığın “giyilen” teknolojisine bırakmaktadır. Bu aşamada seyircinin VR başlığını takması ve fiziksel gerçekliğinden uzaklaşarak sanal gerçekliğe yaklaşması gerekmektedir. Bu durum geleneksel filmde karanlık bir salonun içine gömülen ve o karanlığın içinde geniş bir ekranla hikâyeye tanık olan seyirciyi nitelerken, VR film ile bu durum sanal dünyaya “dalan” ve hikâyeyi deneyimleyen seyirciye evrilmektedir.

Sinema salonunun ortaya koyduğu bu izleme edinimiyle sıklıkla sinema ile düş arasındaki güçlü bir benzerlikten bahsedilmektedir. Sinema salonu atmosferinin yarattığı karanlık mekân, seyircinin bu mekândaki olaylara tepki veremeden filme kendini kaptırması ve edilgen konumuyla, düş gören insanın içinde bulunduğu durum

arasında bir yakınlık olduğu düşünülmektedir. Kamera seyircinin gözü olarak konumlanmakta ve onun yerine düş görmektedir. Sinema salonunun karanlık olması, gözlerini gerçek dünyaya kapatıp, düş gören insan atmosferi sağlamaktadır (Türkoğlu, 2011: s.151). Bir anlamda düşsel, gerçeğin merkezinde ve beyninde yer almaktadır. Eğer gerçek insansa, düşsel olan da bu gerçeğin merkezindedir (Adanır, 2003: s.41). 360 derece VR bu bağlamda düşünüldüğünde, duruma basit birkaç soruyla yaklaşmak mümkündür: Eğer sinema düş ise VR bu düşün başka bir biçimini mi ifade etmektedir? Seyirci bu esnada yine edilgen midir yoksa düşlerini kontrol edebilen kişi olarak aktif midir? VR'ın sunduğu hiper-gerçek ortam bir filmi düş olmaktan uzaklaştırmakta mıdır yoksa bu ortamı hiper boyuta taşıyarak başkalaştırmakta mıdır?

Esasında bu yeni teknolojiyle birlikte tüm bu soruların öncekilerden farklı bir cevabı olduğunu söylemek yanlış olmayacaktır. Çünkü teknoloji sinemada VR biçimiyle kendisini etkili bir biçimde ortaya koyarken pek çok yeni soruyu ve buna ilişkin muhtemel cevapları oluşturmaktadır. Çünkü Ryan ve Keller'ın da belirttiği gibi teknoloji basit bir makineleşme sorununun ötesinde önemli bir ideolojik figür olarak yer almaktadır (Ryan ve Keller, 2000: s.380). Bu durumda VR teknolojisi yalnızca yeni bir film dili yaratmanın ötesinde yeni bir anlayışı da ifade etmektedir. Bu anlayışla birlikte seyircinin film izleme eylemi, bir film deneyimleme biçimi oluşturmuş, filmde seyircinin aktif ve pasif konumuna değin pek çok konu değişime uğramıştır. Çünkü film yönetmenin yaratımının ardından seyircinin deneyimiyle bir kez daha kurulmaktadır. Bu kurulum yönetmenin düşü ile seyirci düşünün üst üste konumlanması gibidir. Bu kurulumda yönetmenin seyirciye hâkim olma, seyircinin ise filme (bir anlamda film içinde "kendi özgürlüğüne") hâkim olma gibi yeni bir durum başlamaktadır. Filmde hâkimiyetin kurulumu ve bunun kimde olduğu sorusu bulanıklaşmaktadır. Böylece kavram bu birliktelik sebebiyle daha da önemli hale gelmektedir.

Hâkimiyet demek, haz demektir; hâkimiyet demek, "efendi" demektir. Bir şey içinde haz barındırıyorsa, bundan haz duyacak biri de vardır. Bu şey kendisini sinemada gerçek etkisi olarak göstermektedir. Sahneye koyucu, kesme iktidarına hâkim olan kişidir. Bu emri kendi kararıyla doğrudan kameramana ya da montajcıya verdiği sürece efendidir. Diğer yandan "kesme"nin etkileriyle seyirciye de egemen olduğu müddetçe efendiliğini sürdürmektedir. İzleyici ise buna karşılık film için

yaptığı eleştiriler, olumlu ve olumsuz yorumlarla kendine göre sahne koyucu olmaktadır (Bonitzer, 1995: s.44). Charlton Heston da filmdeki hâkimiyeti "en büyük patronun yönetmen olduğuna inanıyorum. Sanat demokrasiyle yaratılmamıştır" şeklinde ifade ederken (1989: s.68)[153]; Jean Renoir hayalgücünün etkisine değinerek "korkulacak şey hayalgücüdür" (1989: s.63)[154] şeklinde ifade etmektedir. 360 derece VR film böylece seyirci yönetmen birlikteliğini "360 Derece VR Hikâye Anlatımı: Deneyimi Sürdürebilir Kılma" etkisiyle yönetmende; "Kullanıcının 360 Derece VR Film Deneyimi: Orada Olma" etkisiyle seyircide odaklayarak iki aşamalı bir durum ortaya koymaktadır. VR filmde bu birliktelik kaçınılmazdır.

İlk Defa "Olma" (Bulunma) Hali

Bir sanal gerçeklik dünyasının kurgusal anlatısına geçiş kişinin VR başlığı takmasıyla başlamaktadır. Bu araç bir anlamda kullanıcı için fiziksel gerçeklikten zihinsel gerçekliğe geçiş işlevi görmektedir. Bu geçişle birlikte gerçek dünyadan soyutlanan kişi sanal dünyanın gerçekliğini deneyimlemeye yönelik ilk adımı atmaktadır. Fiziksel dünyasının gerçekliğinde sanal dünyanın birazdan başlayacak keşfiyle bir evrene ışınlanmış gibidir. Bu durum seyirlik bir durumun ötesindedir. Seyirci 360 derece bir dünyaya fiziksel gerçekliğinin algısal olarak çok uzağında bir "orada olma" durumu ile başlamaktadır. Bu değişim, gerçeklik algısının bir yerden başka bir yere taşınması ve böylece kişinin bir sanal evrene geçişiyle onun "ilk defa olma hali"ni yansıtmaktadır. Bu an çok uzun sürmemekte çünkü kendisini kısa bir süre sonra bir sonraki "ilk kavrayış/keşif" aşamasına bırakmaktadır.

İlk Kavrayış/Keşif

İlk defa "olma" hali devamında bir keşif sürecini zorunlu kılmaktadır. "Bulunma" hissinin başlangıcıyla birlikte kişi çevresini taramakta ve bu hissin üretildiği zaman ve mekânı anlamaya çalışmaktadır. Bu keşif geleneksel sinemadaki bir film seyrinin başlangıcından farklıdır. Bu kez hikâyeye kişi de dâhil olmakta ve olayları bu oluş eşiğinde deneyimlemektedir. Dolayısıyla filmdeki ilk kavrayışı,

[153] Sinema Dedi ki (1989). (Çev. ve Der. Ülkü Tamer). İstanbul: Alfa Yayınları.

[154] Sinema Dedi ki (1989). (Çev. ve Der. Ülkü Tamer). İstanbul: Alfa Yayınları.

zaman ve mekânı anlamaya çalışması ve nerede olduğunu bilmek istemesiyle başlamaktadır. Çünkü bu bilgi bir güven algısı oluşturmakta ve hikâyenin bu başlangıçla ilerleyeceğine dair ipuçları vermektedir. Kişinin olma hali ve kavrayışı öncelikle sanal bir mekânın varlığı ile sağlanmaktadır. Çünkü o, bir mekân içinde yer alan ve tüm kavrayışını bu mekân içinde devam ettirecek kişidir. Dolayısıyla burada mekân kişinin kendisini sanal olarak var etmesi ve bulunduğu alanı tanımlaması sebebiyle ön plana çıkmaktadır. Hikâyenin neresinde yer aldığı, mekânın hangi bölümünde konumlandığı, nasıl bir açıyla gözlemlediği bu kavrayışa dahil önemli belirlenimlerdir. Bunlar öncesinde yönetmen tarafından ortaya koyulmakta ve kişi bu çerçevede kavrayış sürecine başlamaktadır. Çünkü 360 derece VR filmde kişinin hikâyeye nereden baktığı, ne kadar uzak olduğu, nasıl bir etkileşim içinde yer aldığı onun filmle olan ilişkisini belirleyeceğinden son derece önemlidir. Bu konumlama onun kavrayışını da belirleyecek, filmi ona göre yorumlamasını sağlayacaktır. Örneğin, seyirci filmi üst açıdan daha "üst bakış" ile deneyimleyebileceği gibi doğrudan olayın ve karakterlerin arasından, onların yakınından da deneyimleyebilmektedir. Bu açıdan sanal gerçeklik dünyasına geçiş yapan kişi "ilk olarak olma hali"ni "kavrayış/keşif" süreci ile devam ettirmekte, bu süreci ise filme konumlandırıldığı[155] açıdan anlamlandırmaktadır. Bu durum onun filme yönelik tutumunu, gerçeklik algısını, oluşturacağı kurguyu etkilemektedir.

Diğer yandan bu aşamada mekânın önemli bir belirleyen olması sebebiyle, mekânsal değişimlerin bu süreci yenileyeceğini söylemek mümkündür. Bu yenilenme filmin "ilk" kavrama/keşfetme sürecindeki kadar güçlü olmasa da "bulunma" halinin devam etmesi nedeniyle varlığını bir süre sürdürmektedir. Seyirci hikâyede ilerlerken ilk kez karşılaştığı her mekân onda yeni bir kavrama/keşif sürecinin başlangıcını ifade etmektedir. Çünkü içinde bulunulan yer bilinmemekte ve bu bilinmezlik sebebiyle yeni bir bilgiye ihtiyaç duyulmaktadır. Bu nedenle filmde kavrayış/keşif süreci kendisini yenilerken hikâyenin belli mekânlarda tekrar etmesiyle etkisini sonlandırmaktadır.

[155] Bu nedenle yukarıda da bahsedildiği üzere, bu çalışma kapsamında oluşturulan modeli etkin bir biçimde uygulamak amacıyla film seçimine gidilmiş ve bu filmlerde seyircinin "konumlandırılma biçimi" dikkate alınmıştır.

Hikâye ile İlerleme

360 derece sanal evrenin özgürlük alanında kişi keşif sürecini film sürecinde devam ettirmekte ancak bu durum ilk geçiş halindeki kadar belirgin olmamaktadır. Nerede, nasıl bir zaman ve mekânda, kimlerle bu deneyimi yaşayacağını kavrayan kişi, oluşunu hangi konumda yaşayacağını da keşfettikten sonra hikâyede ilerlemeye başlamaktadır. Bu ilerleyiş yönetmenin bazı yönlendirmeleriyle sağlanmaktadır. Bu açıdan kişilerin hikâyenin içinde hangi alanlarda özgür kaldığı hangi alanlarda yönetmenin "seni görüyorum" duygusunu yaratan müdahalesiyle karşılaştığı önemlidir. "Olma hali" ve filmin keşif süreci bu yönlendirmelerle devam etmektedir. Yönetmenin kişiyi bazı noktalarda özgür bırakması ancak hikâyenin nereden ilerleyeceğine yönelik de kontrol sağlaması nedeniyle, sanal olarak sanal evrende yer almayı bazı müdahalelerle karşılaşmak anlamında doğrulamaktadır. Tüm bunlar eşliğinde hikâyeye yönelik bu sürecin aşamalarını, müdahale bölümlerini ve bunun ne şekilde gerçekleştiğini tespit etmek film deneyiminin iki aşamalı oluşumunu anlamlı kılmaktadır. Çünkü seyirci filmi kendi çerçevesinden deneyimlerken kendisinden önce oluşturulan bir kurgu aşaması vardır ve bu aşama için seyirci müdahalesi söz konusu değildir. Böylece o zaten oluşturulmuş bir zaman mekânın, yine aynı şekilde oluşturulmuş hikâyesinin içindedir. Diğer yandan film evrenine "ışınlandıktan" sonra seyircinin kendi deneyimine geçmesi de yönetmeni bir anlamda sınırlandırmakta ve müdahalesini kısıtlamaktadır. O andan itibaren yeni bir film süreci yani seyircinin "hikâyesi" başlamaktadır. Dolayısıyla bu aşama seyirci ile yönetmenin hâkimiyetini birbirine yaklaştırmakta ve "hikâyenin özgür alanını" karmaşık bir yapıya dönüştürmektedir.

Etkileşim Hali

Fiziksel gerçeklikten sanal gerçekliğe geçişle birlikte başlayan "olma" hali, bu oluşu "kavrama/keşfetme" süreciyle birlikte devam ettirmekte ve seyirci hikâyede ilerlemektedir. Bu aşamaların sonrasında sanal olarak film mekânında varolan "ben"in (seyirci) etkileşimine bakmak anlamlı olmaktadır. Çünkü onun nasıl bir etkileşim yaşadığını, bu etkileşimdeki konumunun ona ne gibi özellikler atfettiğini tespit etmek, filmdeki deneyimini anlamak açısından önemlidir. "Kavrayış/Keşif" sürecine de etki eden kişinin hikâyenin neresinde konumlandığı ve "hikâye ile ilerleme" aşamasında karakterlerle olan etkileşimi onu öncelikli olarak deneyiminde "görünür olma" ya da

“hayalet” olarak yer alma şeklinde biçimlendirmektedir. Örneğin, film süresince aksiyonu daha uzak mesafeden seyretmek ya da karakterle hiçbir biçimde etkileşime geçmemek onu “hayalet izleyici” ya da “görünmez” bir konumda var edebilmektedir. Bu bir diğer deyişle seyircinin filmdeki konumu ve bu konumla yakından ilişkili “bakış”ını ifade etmektedir. VR filmde “bakış”ın bu kadar belirleyici olması sebebiyle Mulvey’in bu yöndeki söylemlerini yeniden yorumlamakta fayda vardır.

Mulvey sinemada üç farklı bakış türünden bahsetmektedir. Bunlar: karakterler arasındaki diegetik bakış, filmi izleyen seyircilerin ekstra diegetik bakışı ve olayları filme çeken ekibin bakışı şeklindedir (Butler, 2011: s.83). Bu kavramlar VR’da yeniden düşünüldüğü zaman bu kez deneyim halindeki seyircinin farklı bakış türlerinden bahsetme ihtiyacı oluşmaktadır. Seyirci deneyim halinde olması sebebiyle film içindedir ve kimi kez filmde bir karakter biçiminde yer aldığı için onlarla göz göze gelmektedir. Bu an, onun aynı zamanda filmde diğer kişiler tarafından fark edildiği andır. Dolayısıyla seyirciyi bu aşamada “karakterler arasındaki diegetik bakış” kategorisinde değerlendirebileceğimiz gibi aynı şekilde “ekstra diegetik bakış” kategorisine de almak mümkündür. Kişinin görünürlüğünü sağlayan, filmde karakterlerle göz göze gelmesi ve olayları yakından takip etmesi gibi unsurlar “özdeşleşme” ve “yabancılaşma” kavramlarını da önemli ölçüde etkileyecektir.

Etkileşim Hali
Bakış
Görünürlük/Görünmezlik
Yabancılaşma/Özdeşleşme -Hiper-Özdeşleşme -Self-Özdeşleşme

Şekil 12: 360 Derece VR Filmde Seyircinin Etkileşim Hali

Anlatı sinemasının temel unsurunun “mimesis” kavramına dayanması, öykünün karakterlerin gözünden, onların bakış açısıyla ilerlemesi ve filmde ondan daha üst bir bakışa yer verilmemesi özdeşleşme etkisini meydana getirmektedir. Özdeşleşmenin oluşmasına etki edecek bir başka unsursa anlatıda oluşturulacak belli bir zaman-mekân

birliğidir. İzleyicinin böyle bir etkiye girmesi için, karakterin içinde bulunduğu yer ve zamanı kavraması gerekmektedir (Bakır, 2008: s.67). İzleyicinin bir filmde karakterle özdeşleşmesini sağlayacak başka yöntemler de vardır. Bunun için çoğunlukla karaktere saygı ve hayranlık uyandırabilecek özellikler yüklenmektedir. Diğer yandan seyirci her zaman "iyi" olarak çizilen karakterlerle değil, buna oldukça zıt görünen karakterlerle de özdeşleşebilmektedir. Bu tür bir özdeşleşme için karakterin olumsuz yönleri törpülenmekte ya da iyi gibi görünen bir karakterin bu iyiliğine soru işareti bırakacak durumlara yer verilmektedir. Bir anlatıda öykü eğer bir kişinin *bakış açısıyla* aktarılıyorsa, bu durum seyirciye daha kolay geçmekte ve özdeşleşme sağlanmaktadır. Fakat bir başka açıdan özdeşleşme karmaşık bir süreci de ifade etmektedir. Seyirci aynı anda birçok karakterle ya da film boyunca tek bir durumla özdeşleşebilmektedir (Chion, 1987: s.154-155).[156] Dolayısıyla sinemada özdeşleşmeyi oluşturmanın birden fazla yolu vardır ve VR ile bu kavram başka biçimlerde yeniden anlam kazanmaktadır. Seyircinin filmde özdeşleşmesini sağlayan bu unsurlar onun deneyiminde başkalaşmakta ve yeni bazı kavramların ihtiyacını ortaya koymaktadır. Çünkü filmin içinde, olayların ve karakterlerin arasında hikâyede ilerleyen seyirci buraya kendi bakışını da koymakta ve bu bakış onun kurgusunu ifade etmektedir. Dolayısıyla özdeşleşme etkisi farklı şekillerde gerçekleşmekte ve daha "iç içe" daha "karmaşık" bir süreci nitelemektedir. Seyircinin filmin içinde yer alarak karakterlere yakından bakabilmesi, onlar üzerinde belli bir hâkimiyet kurmakta ve böylece "gözetleme" kavramı bu aşamada ön plana çıkmaktadır.

Mulvey "gözetlemeciliği" iki şekilde ifade etmektedir. Bunlardan ilki "dikizci gözetleme" dir. Dikizleme kavramı "özel ve yasak olanı görmek ve emin olmak" arzusunu ifade etmektedir. İkincisi ise "fetişistik gözetlemecilik" tir. Mulvey'e göre klasik sinemanın dikizcilik ve narsizm yapıları öykü ve imgeyle bütünleşmekte ve böylece bakma arzusu kamçılanmaktadır (Timisi, 2011: s.169). Mulvey'in dikizci ve

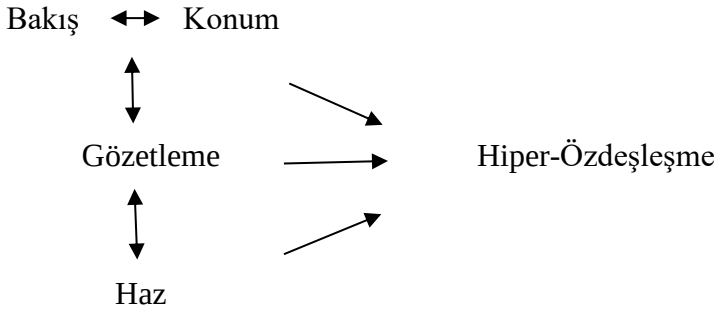
[156] Özdeşleşme psikanaliz kuramda ve sinemada merkezi bir konumda yer almaktadır. Kavram bir kimlik edinme anlamına da gelmekte ve özellikle Lacan kavrama yönelik bu anlamla ilgilenmektedir. Özne yaşamı boyunca tek bir konumda yer almamakta, farklı özdeşlik konumlarıyla kendisini defalarca inşa etmektedir. Bir film sürecinde de bu durum benzer olarak yer almakta; gerek izleyici gerekse karakterler baştan sona aynı konum ve aynı bakış içerisinde kalmamaktadırlar (Bakır, 2008: s.50).

meraklı olarak ifade ettiği seyirci açısından "bakma"dan alınan haz bakışın gizliliği ile yakından ilişkilidir. Psikanalitik hazzın merkezinde diğerlerinin görmediği, anlık bir anda gerçekleşen bakış vardır. Yeni teknolojilerle seyircinin izleme pratiği zamana ve mekâna yayılmaktadır. Böylece film, seyredilen, durdurulan ve üzerine düşünülendir. İzleyicinin merakı "gizil merak"tan, anlama ve analiz etmeye evrilen bir meraka geçmektedir. Bu aynı zamanda seyircinin teknoloji aracılığıyla yeniden tanımlanmasını ifade etmektedir. Yönetmen filmin anlatısal sürekliliğini planlayan kişidir ancak seyirci filmde istediği sahneye ne kadar dikkat edeceğine karar verendir (Timisi, 2011: s.176-177). 360 VR filmde yukarıda bahsedilen sebeplerle izleyicinin gözetleme ve bununla birlikte ortaya çıkan "bakmadan aldığı haz" hiper-gerçek bir evrende güçlü bir biçimde yeniden yapılanmaktadır. Seyirci burada sanal varlığıyla, karakterlerin yakınında, onları daha rahat gözetleyebileceği bir alandadır. Dolayısıyla belli sahnelerde ve yönetmenin belli başlı "kontrolü" ile "istediği" kadar kalabilmektedir. Bakmadan aldığı hazzın kontrolü böylece daha çok kendi elindedir[157].

Parkan, geleneksel sinemada izleyicinin filmde akışa kendini kaptırarak olaylar ve karakterlerle özdeşleştiğini; burada zihinsel faaliyetini bir kenara bırakarak karakterlerle, duygusal temel üzerine kurulu bir birlikteliğe geçiş yaptığını söylemektedir. Filmin doruk noktasına geçişiyle birlikte seyirci de gerilim yaşamakta ve bu gerilimin filmin sonunda çözülmesiyle birlikte esasında yapay olarak yer aldığı gerilimden kurtarılmaktadır. Böylece rahatlamakta ve buradan da haz doğmaktadır (Parkan, 1983: s.16). Özdeşleşmeyle başlayan bu haz VR filmde farklı biçimlerde yeniden kurulmakta ve "bakışın", "gözetlemenin" bu evrende birbiriyle iç içe geçmesi başka yeni kavramların ihtiyacıyla sonuçlanmaktadır. Hiper-gerçek bir dünyanın "bakış", "gözetleme" ve "haz" üçgeniyle ortaya koyduğu bu hiper-etki, başka bir duygunun oluşumuyla sonuçlanacaktır: "hiper-özdeşleşme".

[157] Burada elbette yönetmenin o sahnenin süresini belirleme ve seyircinin dikkatini belli bir yöne çekme gücü vardır. Fakat bahsedilen şey seyircinin kendi kontrolünün VR filmde, deneyimle birlikte artan etkisidir. Yönetmen her ne kadar bazı kontrol mekanizmalarıyla seyircideki hâkimiyetini kursa da bunu geleneksel sinemaya göre çok daha zor sağlamaktadır. Bu da seyirciye film içinde bir "alan" yaratmaktadır.

Seyircinin *Etkileşim Hali*'nde Hiper-Özdeşleşme Aşamaları



Şekil 13: 360 Derece VR Filmde Hiper-Özdeşleşme

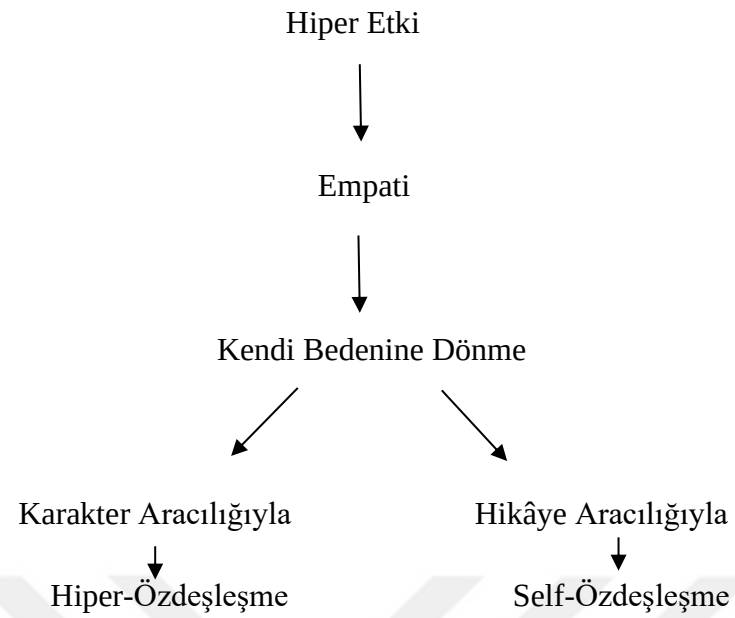
Sanal evrenin zaman, mekân, kişi ve olayla sağladığı özdeşleşim kişi de sanal yaşamdaki deneyiminin gücüne bağlı olarak bir "hiper-özdeşleşme" yaratabilmektedir. İçinde bulunduğu evrenin gerçekliği, yaşadığı duygu durumu, olayların içindeki konumu onda "gerçekten daha gerçek" bir deneyim biçimi yaratabilmekte, bu da kişiyi bir "hiper-özdeşleşme"ye götürebilmektedir. Burada tartışmalı olan bir konu da kişinin sanal evrendeki "bulunma" durumunu artıran karakterle göz göze gelme meselesidir. Oysa Mascelli'nin de belirttiği gibi geleneksel sinemada oyuncunun doğrudan kamera merceğine bakması seyircinin irkilmesine neden olmaktadır. Çünkü böyle bir durumda seyirci kameranın farkına varmaktadır. Bu durum filme çekilmekte olan insanların gizli kamerayı fark etmelerine benzemektedir (Mascelli, 2007: s.18). Bu deneyim geleneksel sinemada kişinin özdeşleşmesini kırarken 360 derece VR filmde "orada olma" etkisiyle başkalaşmaktadır. Göz göze gelme bu kez izleyiciyi filmden uzaklaştırmamakta hatta filmin gerçeklik hissini güçlü bir biçimde yeniden üretebilmektedir. Marantz'in de belirttiği gibi VR filmde oyuncunun doğrudan kameraya bakması "dördüncü duvar"ı yıkmamaktadır. Çünkü izleyici zaten hikâyenin, aksiyonun içindeki kişidir (Marantz, 2016). VR film deneyiminde temel alınan şey "orada olma", "bulunma" etkisidir. Filmin içinde bir "varoluş" halinde deneyim yaşayan seyircinin filmde karakterlere yakından bakabilmesi, onlarla göz göze gelerek "buradayım" algısının oluşması hiper-gerçek bir dünyanın özdeşleşme duygusunu da "hiper-özdeşleşme" gibi yeni bir kavramla açıklayabilmektedir.

Kişi sanal evrende karakterle göz göze geldiğinde kendi bedenine yeniden dönebiliyor mu? Eğer dönüyorsa bu onu filmden uzaklaştırıyor ya da filmdeki

konumunu "bulunma" hissi bağlamında artırıyor mu? gibi sorular sormak VR film üretiminde geleneksel sinema dilini yeniden tartışma gerekliliğini de ispatlamaktadır. Fakat özdeşleşmeye yönelik başkalaşım burada sona ermemektedir. Seyircinin filmde diğer karakterlerle olan kimi etkileşimleriyle yeniden "kendi bedenine dönmesi" ve gerçekliğin bu aşamadaki "fark ediliş" boyutu sanal bir varoluşta etkiyi seyircinin kendisine yöneltmektir. Bu bir diğer anlamda filmde "etkin gözetleyen" bir konumda yer alan seyircinin o sahnedeki "görünmeyen-konforlu alanını" da bozuma uğratmaktadır. Dolayısıyla orada olma etkisi, diğer karakterlerle olan bağlantısı sebebiyle artıp bir hiper boyuta taşınırken, bu taşınmayı "görünmezliğinin" bir süreliğine[158] kaybolmasıyla sağlanmaktadır. Bu "fark ediliş" durumunun daha güçlü yaşandığı ve hikâyenin doğrudan seyirciyi hedef aldığı durumlar da vardır. Bu durumun diğerinden farkı seyircinin diğer karakterlerin arasında "bir karakter" olarak ve "doğrudan ana karakter" olarak yer alması şeklinde ayrılmaktadır. Filmin ana karakteri olup, film içindeki olayların seyirciye yönelik olması hiper etkiyi yeniden kişinin bedenine yönlendirecek ve bu kez bu etki diğer karakterler tarafından fark edilmesiyle değil, hikâyenin kendi üzerinden ilerlemesiyle gerçekleşecektir. Bu durum özdeşleşmenin başka bir türüne gönderme yapmaktadır: "self-özdeşleşme". Seyirci olayların başka insanlar üzerindeki etkisine "empati" duygusuyla yaklaşmamakta, olayları kendi üzerinden tanımlamaktadır. Bu durumda "empati" de kendine dönmekte, olaylar seyircinin bu etkiler içinde deneyimlenmesiyle ilerlemektedir. Bu anlar daha çok seyircinin kendisiyle kalıp, kendi bedenine döndüğü anları tanımlamaktadır.[159] Böylece özdeşleşme kavramının farklı empati boyutları onu tek bir başlık altında anlamlandırmayı zorlaştırmaktadır.

[158] Burada "bir süreliğine" şeklinde bir ifade kullanmak önemlidir. Çünkü bu durum filmin tamamına çoğunlukla yayılmamakta, seyirci gözetleyici konumuyla hâkimiyetini kurmakta ve bu hâkimiyet yer yer yıkılarak başka bir etkiyle karşılık bulmaktadır.

[159]Self-özdeşleşme kavramı, hiper-özdeşleşme kavramından tamamen uzak ve bağımsız bir kavram değildir. Pek çok noktada aynı unsurlardan etkilenerek oluşmakta ve temel olarak ayrıldığı nokta ise hikâyenin doğrudan seyirciye yönelip, seyircinin daha güçlü bir biçimde kendisiyle empati kurduğu anlarda ortaya çıkmaktadır. Ancak self-özdeşleşme "hiper" etkiye gönderme yaptığından diğer kavramı da içinde barındırmaktadır. Self-özdeşleşme aynı zamanda hiper-özdeşleşmedir.



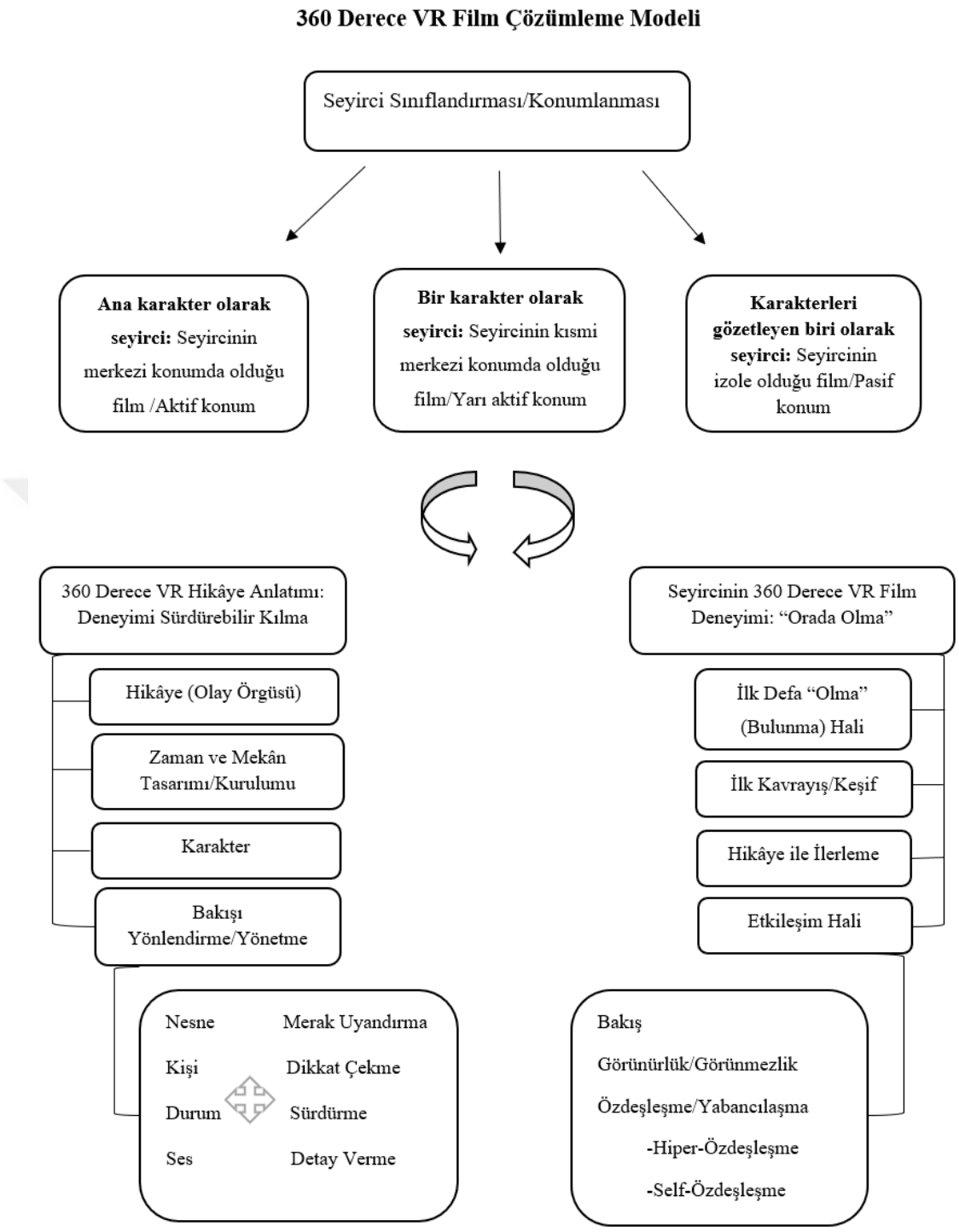
Şekil 14: 360 Derece VR Filmde Özdeşleşme Biçimleri

Diğer yandan filme, kişiye, olaya bir "yabancılaşma" etkisinden de söz etmek oldukça önemlidir. Burada kişinin nerede konumlandığının önemi artarken, etkileşimin "üst bakış" ile sağlanması filmin "orada olma" hissini "yabancılaşma" hissi ile bütünleştirebilmekte; bu durum kişiyi deneyiminde "hâkim" bir konuma taşımaktadır. Bu hâkimiyet kişide karakterlerin arasında olma hissinden başka "görünmezliği" ile birlikte hikâyeye daha soğuk bakarak "oradalığını" kendi güçlü hâkimiyeti çerçevesinde deneyimlemesi anlamına gelmektedir. Deneyimi sanal evrenin üst bakışında/üst konumunda ya da daha uzaktan olması gibi pek çok nedenden dolayı burada güçlü bir özdeşleşmeden bahsetmek daha zordur. Burada "gözetlemeci" etkisinin seyircide daha güçlü bir biçimde toplandığını söylemek de mümkündür. Çünkü karakterler tarafından fark edilmemesiyle "kendi bedenine dönme" durumunu yaşamamakta ve böylece gözetleme anı bölünmemektedir. Dolayısıyla seyircinin filmin neresine konumlandığı, nasıl bir yakınlık içinde filmi deneyimlediği ve film içindeki etkileşimleri onda farklı duygularla karşılık bulabilmekte, böylece gerçeklik başka biçimlerde deneyimlenebilmektedir. 360 derece bir VR filmi çözümlerken, bu çözümlemenin seyirci tarafından "deneyimlenmesini" temel alan "Seyircinin 360 Derece VR Deneyimi: Orada Olma" başlığı başlıca anahtar öğeler tarafından biçimlenmektedir. Buna göre bu başlığı tanımlayan temel unsurlar ve her bir temel unsurda öne çıkan anahtar öğeler aşağıdaki gibidir:

Temel Unsurlar	**Öne Çıkan Öğeler**
İlk Defa "Olma" (Bulunma) Hali	Mekân
İlk Kavrayış/Keşif	Konumlandırma
Hikâye ile İlerleme	Hâkimiyet/Özgürlük
Etkileşim Hali	Özdeşleşme/Yabancılaşma

Şekil 15: 360 Derece VR Filmde Seyircinin "Orada Olma" Aşamaları

Bu doğrultuda 360 derece VR film çözümleme modeli "seyirci sınıflandırması/konumlanması" temelinde, "360 Derece VR Hikâye Anlatımı: Deneyimi Sürdürebilir Kılma" ve "Seyircinin 360 Derece VR Film Deneyimi: Orada Olma" aşamalarıyla aşağıdaki gibidir:



Şekil 16: 360 Derece VR Film Çözümleme Modeli

Modelde de görüldüğü üzere seyircinin 360 derece VR film deneyimi her iki aşamada da kapsamlı bir süreci nitelemektedir. Bu süreç film yapımına ilişkin ilk anla birlikte başlamakta; seyircinin filme "dahil" olmasıyla devam etmekte ve "yer alma", "konumlanma" gibi bazı unsurları ön plana çıkararak genişlemektedir.

3.3. 360 Derece VR Film Çözümleme Modeli'nin Örnek Filmler Üzerinde Uygulanması

360 derece VR film çözümleme modelinin oluşturulmasının ardından bu model üç ayrı film çözümlemesinde uygulanacaktır. Daha önce de bahsedildiği üzere filmler modelin de bir parçasını oluşturan "seyirci sınıflandırması/konumlanması" başlığındaki üç kategori temel alınarak seçilmektedir. Buna göre çözümlenecek filmler *6x9* (The Guardian), *Nomads Maasai* (Felix and Paul) ve *Selyatağı* (Deniz Tortum) filmleridir. Böylece modeldeki "seyirci sınıflandırması/konumlanması" başlığı ile filmleri çözümlemeye yönelik detaylar içeren başlıklar arasında ilişki kurulmakta ve model bu filmler üzerinde uygulanmaktadır.

3.3.1. *6x9* Film Çözümlemesi (The Guardian – 2016- İngiltere)

Hücrede yaşam deneyimini konu edinen bu filmde, hücre hapsine yönelik daha fazla bilgi edinmek için daha önce böyle bir durum yaşayan yedi kişiyle görüşmeler yapılmıştır. Görüşme sonrası bu kişilerin deneyimleri *The Guardian* tarafından filmle birlikte yayınlanmıştır. Böylece gerçek kişilerin deneyimleriyle sanal hücrede yaşanacak deneyimin gerçekliği arasında bağlantı kurulmuş ve bu iki gerçeklik bir araya getirilmiştir. [160]

Film, "Seyirci Sınıflandırması/Konumlanması", "360 Derece VR Hikâye Anlatımı: Deneyimi Sürdürebilir Kılma" ve "Seyircinin 360 Derece VR Film Deneyimi: Orada Olma" ana başlıklarıyla çözümlenmektedir. Bu başlıkları detaylandıran unsurlarla birlikte 6x9 filminin ortaya koyduğu 360 derece VR deneyimi anlaşılmaya çalışılmaktadır.

[160] İlgili görüşmeler için: 6x9: A virtual experience of solitary confinement. The Guardian. Erişim Adresi: https://www.theguardian.com/world/ng-interactive/2016/apr/27/6x9-a-virtual-experience-of-solitary-confinement. Erişim Tarihi: Temmuz 2020.

3.3.1.1. 360 Derece VR Hikâye Anlatımı: Deneyimi Sürdürebilir Kılma

Bu başlık modelde yer alan "hikâye (olay örgüsü)", "zaman ve mekân tasarımı/kurulumu", "karakter", "bakışı yönlendirme/yönetme" unsurlarının *6x9* filminde nasıl bir hikâye anlatımı ve deneyim biçimi ortaya koyduğunu içermektedir.

Hikâye (Olay Örgüsü):

Film bir hapishane hücresini merkeze almakta ve buradaki tek kişilik yaşamı deneyime sunmaktadır. Bu sebeple bilgilendirici birkaç yazıyla birlikte giriş yapmaktadır. Bu girişte Amerika'da 80.000 ila 100.000 arasında insanın bu hücrelerde yalnız yaşadığını ve bu insanların günde ortalama 22-24 saatlerini burada geçirdiklerini, ön bir bilgi olarak aktarmaktadır. Küçük bir beton hücre içinde bu insanların, kimi kez günlerce hatta bazen onlarca yıl bu şekilde yaşadığı bilgisi eklenmektedir. Böylece hikâye gerçek bilgileri referans alarak bu bilgiler ışığında seyirciyi hücrenin içine yerleştirmektedir. Hikâyenin devamında seyircinin hücre içindeki tek başınalığına ve bunun bazı ürkütücü noktalarına değinilmektedir. Kişinin doğrudan temas kurabileceği kimse yoktur ve küçücük bir hücrenin içinde yalnızlığı deneyimlerken çevreden bazı huzursuz edici sesler duymakta ve hikâyede bir karakter biçiminde yer almaktadır.

Film seyirciyi hücre içinde bir karakter olarak konumlandırırken giriş-gelişme ve sonuç bölümleriyle film seyircinin etrafında tamamlamaktadır. Böylece yukarıda bahsedilen "*Seyirci Sınıflandırması/Konumlanması*" kapsamında "*Ana Karakter Olarak Seyirci*" başlığı altında değerlendirilmektedir. Bu konumlanma sebebiyle seyirci filmin merkezindedir. Deneyim doğrudan kendisi üzerinden gerçekleşmekte ve kişi hikâyeyi aktif bir şekilde deneyimlemektedir. Burada aktif olma durumu yönetmenin belli sınırlar içindeki kontrolüyle birlikte sağlanmaktadır. Bu kontrollerin en belirgin olanı ise seyircinin filmde hücre içindeki "kontrolsüz" hareketidir. Bu durum onun film içinde ana karakter olarak "aktif konumlanma" değerlendirmesine gölge düşürüyor gibi görünse de esasında durum başkadır. Çünkü burada başta verilen bilgilerle birlikte hikâye doğrudan seyirciye yönelmekte ve bu yönelimle birlikte güçlü bir deneyim içine gireceğinin haberi verilmektedir.

Dolayısıyla bir film içinde yer alma, karakterin yanında olma, onları gözlemleme gibi etkilerden farklı olarak burada "bilinmeyen" bir üst bakış tarafından kontrol altına

alınan kişi pozisyonundadır. Bu bir nevi yönetmenin "seni görüyorum" ve "seni yönlendiriyorum" deme şeklidir. Fakat filmin bu dakikalarında seyircinin hikâyedeki aktif-özgür alanı kısıtlansa da VR deneyimi güçlenmektedir. Bu etki altında hikâye hücre ve daha çok hücre çevresinde gelişen olaylarla ilerlemektedir. Seyircinin film deneyimine "*Seyircinin 360 Derece VR Film Deneyimi: Orada Olma*" başlığı altında daha detaylı değinilecektir. Fakat bu başlık altında belli bir çerçevede yer verilmesinin sebebi hikâyenin merkezine yerleştirilmiş olması ve bu sebeple filmin onun çevresinde ilerlemesidir. Bu anlamda film iki aşamalı bir hikâye sunmaktadır. İlk aşaması seyirciye ön bilgiyle aktardığı hücre yaşamına ilişkin bazı bilgilerdir. Bu bilgilerle seyircinin deneyimi daha önceki deneyimlerle bir anlamda birleştirilmektedir. Seyirci bir "gerçeği" deneyimleyecektir. İkinci aşama ise seyircinin "şimdi"de gerçekleştirdiği deneyimdir. Bu iki hikâyeyi ortak bir anda birleştirense "zaman/mekân" kurulumudur.

Zaman ve Mekân Tasarımı/Kurulumu:

Film mekân olarak tek bir yerde, bir hücrede geçmektedir. Hücre mekânından beklenildiği üzere bu alan dar bir alandır ve kasvet duygusu hâkimdir. Bütün hikâye bu dar mekânın içine yerleşmiş durumdadır. Hücre dışındaki diğer mekânlarsa sadece işitsel olarak fark edilebilmekte ve o mekânlarla olan etkileşim sınırlı kalmaktadır. Kapalı bir mekânın kasvetli ortamında zamanın hangi dönemi gösterdiğine (ay ya da saat) yönelik herhangi bir bilgi verilmemektedir. Bu açıdan filmin (baştaki bilgilere rağmen) zamansız bir film olduğunu da söylemek mümkündür. Filmde mekân içinde sınırlı bir şekilde hissedilen zaman kimi kez gece gündüz geçişleriyle varlığını hissettirmektedir. Bu geçişlerle mekânın atmosferi karanlık ve yarı aydınlık şeklinde değişmektedir. Işığın kaynağını ise odadaki cam oluşturmakta; geçişler bu sayede sağlanmaktadır. Zaman geçişleri hücre mekânında bu şekilde sağlanırken bir başka zamansal bilgi de hücrede yansıtılan geçmiş zaman görüntüleridir. Sıkışık mekânın aynı şekilde sıkışmış zamanında şimdiki zaman geçmiş zamana uzanmaktadır. Hücre mekânı böylece dar alanında genişlemektedir. Bu genişleme zaman kullanımıyla sağlanmaktadır. Fakat diğer yandan bunu yine de hücrenin dar alanını bütünüyle genişlettiği ve başkalaştırdığı gibi bir yoruma gitmek doğru olmayacaktır. Bu anlar sadece kısa geçişlerdir ve zaman, mekândaki başka bir yönünü bu anlarla birlikte kısa süreliğine göstermektedir. Burada önemli bir ayrıntı bir gerçeğe işaret eden ve gerek

geçmişte gerekse şimdi bu mekânda hayatlarını devam ettiren insanların hayatının, seyircinin şimdisiyle birleşmesidir. Deneyimler tek bir zamanda toplanmaktadır. Geçmiş zamanın başkaları tarafından yaşanan "gerçek" deneyimi, filmi izleyen kişi için şimdiki zamanın "sanal" deneyimine dönüşmektedir.

Sıkışık dar bir mekânın zamana yönelik bu bulanıklığı odağı mekâna yöneltmekte ve mekân hikâye gereği çok az eşyayla sarmalanmaktadır: bir yatak, tuvalet-lavabo, oturak, birkaç kitap ve mektup. Kişinin mekân üzerindeki konumu bu eşyaların arasındadır; bu mekândaki yalnızlığı ve deneyimin doğrudan kendisi tarafından sağlanması, mekândaki eşyaları da aynı şekilde kişiselleştirmektedir. Bu dar alanın sıkışmışlık hissiyle seyirci hikâyenin odağında yer almakta ve mekânla bütünleşmektedir.

Karakter:

Filmde seyirci aynı zamanda filmin ana karakteridir ve bu anlamda merkezi bir konumda yer almaktadır. Hücre deneyimini konu edinen filmin hücre mekânı, yalnızca tek kişiyi yani seyirciyi görüntülemektedir[161]. Hücrenin dışında duyulan sesler başka insanların varlığına yönelik bilgi verse de onlara ilişkin herhangi bir görüntü yoktur. Film, hikâyesini böylece tek kişiye yöneltmekte ve o kişiye yönelik bazı uyaranlarla bir deneyim yaşamasını sağlamaktadır. Filmin bu noktada odaklandığı alan hücre deneyimidir. Bunu herhangi bir karakter ve bu karakterin bir olay içindeki yeri üzerinden yapmamakta, doğrudan deneyimleyen kişi üzerinden aktarmaktadır. Ancak öncesinde bir uyarı da yapılmaktadır. Filmde rahatsızlık hissinin oluşabileceği ve bunun bir duygusal tepkimeye yol açabileceği söylenmekte ve filmin deneyimleneceği konfor alanının dikkate alınması gerektiği belirtilmektedir. Ayrıca bu deneyim için 18 yaş üstü uyarısında da bulunulmaktadır. Film izleme esnasında herhangi bir sorun yaşanması durumundaysa hemen filme katılımı sonlandırmayı önermektedir. Tüm bu uyarılar filmde tek karakter olarak yer alan

[161] Seyirci burada kendine ilişkin bir suret görmemektedir. "Görüntülemek" ile anlatılmak istenen seyircinin kendine dönük deneyimidir. Başka karakterlere yönelik herhangi bir bilgi yer almadığından odak tamamen seyircidedir.

seyirci için önemlidir. Bunun önemi ilerleyen sahnelerde hücrede gelişecek bazı olaylar ile netlik kazanmaktadır[162].

Filmde hücre mekânının dışında başka insanların sesleri duyulsa da o insanların görüntülerine dair hiçbir bilgi yoktur. Ve seyircinin (bir karakter olarak) o insanlarla etkileşimi oldukça sınırlıdır. Dolayısıyla hikâyeyi sürdüren, olaylara yön veren karakter/lerden bahsetmek mümkün değildir. Burada önemli olan da aslında tam olarak budur. 360 derece VR tekniği, içeriğini doğrudan kullanıcı/deneyimleyici üzerinden oluşturabilmektedir. Odağını bu kişiye alarak onu bir karakter olarak konumlandırabilmekte, hikâyeyi onun etrafında ilerletebilmektedir. Böylece 360 derece VR içerik deneyimleyen kişi bu gibi örneklerle olaylara tanıklık eden, olayların arasında yer alan kişi olmaktan başka, doğrudan olayın merkezindeki kişi olarak da konumlanabilmektedir. Bir diğer ifadeyle, hikâye de deneyim de kişiye aittir. Bu bir anlamda onun hikâyesi olmakta, özdeşleşme belirgin bir karakter üzerinden sağlanmamaktadır. Seyirci böyle bir durumda film hikâyesiyle doğrudan temas halindedir ve yönetmenin bu temaslardaki müdahaleleri filmdeki deneyimi güçlendirmektedir. Bir oyunun içinde gibi hikâyeyi yaşarken, yönetmenin bazı dokunuşları oyunun içindeki kuralları anımsatmaktadır. Hücrenin içini ve dolayısıyla o daracık alanı deneyimleyen seyircide böylece "empati" duygusu da artmaktadır. Çünkü olayın içindedir ve içinde bulunduğu bu alanın gerçekliğini 360 derece VR'ın yarattığı hiper-gerçek etkiyle deneyimlemektedir. Böyle bir durumda özdeşleştiği herhangi bir karakter görünürde yoktur. Fakat bu hücre deneyimini etkili bir biçimde yaşayan kişi, esasında bu durumu daha önce yaşamış çoğu insanın yerini alarak gerçekleştirmektedir. Geçmişte o hücrede yer alan insanların yerindedir ve bir nevi "gizli özne" ile özdeşleşmektedir.

Bu durum kişinin hikâye ve mekânla olan etkileşimini daha önemli kılmaktadır. Bir karakter biçiminde yer alan filmde kişi, kendisinden önce oluşturulan bir zaman-mekân ve hikâyenin bir anlamda "kadersel" çizgisinde ilerlemektedir. O sadece başlangıçta etkisiz bir biçimde mekâna ışınlanan kişidir. Filmde herhangi bir kişiyle etkileşime geçememekte, hikâyeyi doğrudan yönlendirememektedir. Küçük bir mekânın içindeki hareketleri de sınırlı kalmaktadır. Bu nedenle kişi bakışıyla ortam

[162] Böylece film "Ana Karakter Olarak Seyirci" kategorisine girmekte ve bu özelliğiyle bu çalışmanın önemli örneklerinden birini oluşturmaktadır.

içinde gezinebilmekte ve bu sayede bütünüyle bir hücre deneyimini etkili bir biçimde gerçekleştirmektedir. Onun filmdeki karakter olma pozisyonu sınırların içindeki küçük özgürlük alanına aittir. Bu özgürlük alanının kuvvetli atmosferiyse kişinin ana karakter olarak konumlandırılmasıyla güçlenmektedir. Filmin başında hücredeki yaşama yönelik kısa bir bilgi verilmesi bu durumu kesinleştirmektedir. Kişi bu bilgi sayesinde hücrede kendinden önce yaşamış ve şu an yaşamakta olan, görünmeyen ancak var olduğu bilinen diğer insanlarla empati kurmaktadır. Bu kurulumda yönetmenin doğrudan müdahaleleri ve seyircinin herhangi bir etkileşim içinde bulunmaması hâkimiyeti yönetmene çevirirken, mekânın seyirci üzerinde "kişiselleşmiş" gibi görünen etkisi ise onun filmde bir karakter biçiminde yer alma konumunu güçlendirmektedir.

Bakışı Yönlendirme/Yönetme:

Filmde hikâyenin tek bir mekânda geçmesi ve kişinin bu mekân içindeki deneyimiyle bir nevi bakışı da yönlendirmek kolaylaşmaktadır. Çünkü 360 derece sanal evren bir hücre içindedir ve kişi bu hücrenin sıkışık alanındadır. Mekân anlamında yönetmenin seyirciyi hikâyede yönlendirmesi kolay olsa da ana karakterin aynı zamanda seyirci olması hikâye içi ipuçlarını etkili kullanmayı gerektirmektedir. Çünkü burada sağlanacak deneyim dar bir iç alandır ve kişiyi hikâyenin merkezinde tutmak kolay olmayacaktır. Diğer yandan bunun güçlü bir deneyim ve empati duygusu yaratması için seyircinin bakışını doğru yönlendirmek ve yönetmek gerekmektedir. Bu nedenle "nesne", "kişi", "durum/aksiyon" ve "ses" gibi öğeler "merak uyandırma", "dikkat çekme", "sürdürme" ve "detay verme" gibi etkileri sağlamak amacıyla hücre mekânına sığdırılmaktadır. [163]

Hücrenin içinde kişi o mekâna ışınlandıktan sonra öncelikle çevredeki seslerle birlikte odağını bu seslerin kaynağına yöneltmektedir. Bu bir süre devam ettikten sonra bir anda yatağın üzerinde mektup, zarf ve kalem gibi bazı *nesneler* belirmektedir. Dergi, kitap gibi diğer nesneler ise aynı şekikde odanın etrafına yerleştirilmiş durumdadır. Bakış bu nesneleri takip ettikçe ışık o alanı aydınlatmakta

[163] Film çözümlemelerinin bu başlık altında olan bölümünde "nesne", "kişi", "durum/aksiyon" ve "ses" unsurları italik olarak yazılacak ve bahsedilen yönlendirmenin bu unsurlardan hangisine ait olduğunun altı çizilecektir.

ve geri planda bazı sesler/konuşmalar duyulmaktadır. Esasında hücreye hâkim olan ışık loş ışıktır; ancak bu nesnelerle birlikte *bakış*'ın takip ettiği alan eş zamanlı olarak aydınlanmaktadır (Kişi hücrenin çeşitli alanlarına yerleştirilmiş nesnelere bakmakta ve baktığı yer keskin bir ışık ile odaklanmaktadır). Bu aynı zamanda nesnelerle birlikte geri planda devam eden sesleri ve konuşmaları da değiştirmekte; bir anlamda bakış ve nesnelerle bir etkileşim biçimi meydana getirilmektedir. Devamında bakışı yönlendirebilecek hücreye yakın ayak sesleri duyulmakta ve bu sesler bir süre sonra azalmaktadır. Burada ses ve nesne etkisi birbirini takip etmekte, bakış bu ikisinin birlikteliğiyle kurulmaktadır. Seyircinin baktığı nesnelerle birlikte içine girdiği etkileşim onda bir seçim meydana getirirken; bu etkileşimin yalnızca belirli nesnelerle sağlanması onu bu alanların dışına çıkaramamaktadır.

Filmin başlarında hücre içinde çevredeki seslerle etkili bir atmosfer sağlanan mekânda bir süre sonra ses etkisi kendisini yazı etkisine bırakmaktadır. Burada da yeniden birbirini takip eden bir süreç vardır. Odak yeniden nesnededir. Duvarlarda görünüp kaybolan bazı yazılar belirmektedir. Bu yazılar hücrenin her bir tarafında yer aldığı için kişi bu kez yazıların takibine odaklanmaktadır. Duvarlarda "it is easy to rack up time in here", "any contraband", "you think you're in for a year but it can quickly become 4 or 5 years", "yelling too loud", "sex", "too many pencils", "drugs", "drinking alcohol", "swearing", ripping your towel", "prison officials decide who goes into solitary. You can go in for", "having too many toilet rolls", "assault", "disobeying a direct order 106.10" gibi kelimeler ve cümleler yer almaktadır.[164]

Gece kişinin yattığı yataktan kapıdaki seslere doğru olan yönelimi, onun hücre deneyiminin başka bir açıdan da görülmesini sağlamaktadır. Hücrenin kapısından gerçekleşen bu deneyim bir süre sonra duvarlarda beliren başka yazılarla birlikte bakışı yeniden yönlendirmektedir. Duvarlarda bu kez "solitary confinement alters neural and psychological states", "even short-term isolation may alter brain activity", "solitary confinement can cause permanent psychological damage" gibi yazılar

[164] Bu yazılar, kişilere ve cezaevine ilişkin bilgiler içeren, birbirini takip etmeyen karışık kelimelerden oluşmaktadır: "Burada zaman geçirmek kolay", "herhangi bir kaçak mal", "bir yıldır orada olduğunuzu sanıyor olabilirsiniz ama bu durum kısa sürede 4-5 yıl olabilir", "yüksek sesle bağırmak", "seks", "çok fazla kalem", "uyuşturucu", "alkol", "küfür", "havlunu yırtmak", "Kimin hücreye alınacağına cezaevi yetkilileri karar verir. İçeri girebilirsin.", "çok fazla tuvalet kağıdı", "saldırı", "doğrudan bir emre itaatsizlik" gibi.

belirmekte ve bir süre sonra bu yazılar silinmektedir. Özellikle yazıların varlığı, bunların silinmesi ve ilerleyen dakikalarda yeniden belirmesi takibi bu alanlara yönlendirmektedir. Kişi yazıları hücre mekânında 360 derece takip etmektedir. Bu yazıların mekânı çevrelemesi ve farklı anlamları ifade etmesi de bu alanlarda ki takibi bir anlamda zorunlu kılmaktadır. Çünkü bunlar hücre yaşamına dair bazı bilgiler içermekte ve kişinin bu deneyimi yönetmenin yönlendirmelerine yüklediği bilgilerle güçlenmektedir. Çünkü hikâye hücre yaşamına odaklanmakta ve bunu doğrudan kişiye yönlenerek yapmaktadır. Hikâyenin böyle bir mekânda geçmesi, eşyaları da sınırlandırmakta ve yönlendirme ipuçlarından olan "nesneler" duvarlara ve duvarlardaki yazılara[165] odaklanmaktadır. Deneyimse bu anlamda fantastik bir gerçekliğe dönüşmektedir.

Filmde seyirciyi hikâye içinde tutacak ve bakışını o anlamda yönlendirecek bir diğer unsur olan *kişi*'de farklı bir kullanıma gidilmiştir. Seyircinin bakışı bu etkiyle yönlendirilmektedir ancak burada hücre içindeki tek karakterin yine seyircinin kendisi olması sebebiyle buna yönelik yapılacak etkiler de bir nevi sınırlanmaktadır. Çünkü bu deneyim doğrudan seyircinin deneyimidir ve film içinde karakter olarak yalnızdır. Fakat diğer yandan filmde "kişi" yoluyla sağlanacak "bakış yönlendirmesinin" doğrudan seyirci üzerinden yapıldığı anlaşılmaktadır.

Gece hücre dışındaki sesler artıp, kapılar yumruklandıktan sonra bu kez kişi (seyirci) hareket etmekte ve önce yatağının üzerinde yükselmektedir. Ardından yükseldiği konumdan kapıya doğru hareket ederek odanın diğer bölümüne yaklaşmaktadır. Bu hareket, kapının dışındakileri görmek istemenin bir uzantısı niteliğindedir. Ve oda bu kez kapının bulunduğu yönden görüntülenmektedir. Bu etkiyle seyircinin takip noktası da değişmektedir. Bu durum gerçeğe çok yakın hatta neredeyse gerçeğin ötesinde bir deneyimdir. Seyirci bu anlarla hareket algısı/yanılsaması yaşamaktadır. Çünkü burada seçim seyirciye ait değildir ve beklenmediktir. Filmi başından itibaren aynı noktadan takip etmekte; fakat bu sahneyle takip ettiği alan değişime uğramaktadır. Kendinden "üstün bir güç"

[165] Bu yazılar her ne kadar birbirinden bağımsız karışık yazılar gibi görünseler de hücre yaşamına ilişkin bilgiler içermektedir. İletişimin sınırlı olduğu bir hücre mekânında, seyirci bu anları deneyimlerken, aynı sınırlı yapının içinde yer almakta; iletişim kurabileceği şeyler en azda tutulmaktadır. Mekânın içine yer yer dağılan bu yazılarla birlikte, deneyimlenen gerçekliğe ilişkin bilgiler aktarılmakta ve bir etkileşim ortamı yaratılmaktadır. Yukarıda da yer verilen bu yazılar hücre yaşamı ve hücre yaşamının kişide oluşturduğu tahribat üzerine kimi bilgilerden oluşmaktadır.

tarafından yönlendirilmiş gibidir. Bu durum onun bakışının bir başkası tarafından yönetiminin en belirgin örneklerinden biridir. Çünkü buradaki yönlendirme seyircinin tercihine kapalıdır ve kaçınılmazdır. Böylece hücre içindeki ürkütücü deneyim bir üst noktaya taşınmaktadır. Burada yönetmenin yönetimi, bir karakter üzerinden değil, doğrudan filmin karakteri olan kişi üzerinden sağlanmaktadır. Bu durum filmin gerçekliğine yönelik etkiyi artırmakta hatta bunu bir adım öteye taşımaktadır. Seyirci bir yandan etrafını inceleyip, hikâyeyi deneyimlerken; diğer yandan bu yönlendirmeyle birlikte "seyredilen" kişi olmaktadır. Bu seyredilme durumu kişiye doğrudan bir etkiyle karşılık verdiği için bir anlamda "etkin"dir. Burada diğer yönlendirmelerden farklı olarak daha açık bir durum söz konusudur. Seyirci bir noktadan başka bir noktaya taşınmakta ve hikâyede ilerleme kısmına açık bir şekilde yön verilmektedir.

Filmde seyircinin bakışını kontrol etme unsurlarından bir diğeri de *durum/aksiyon* etkisidir. Film başlarken ekranda beliren yazılar bakışı öncelikle bu alana yönlendirmektedir. Çünkü burada filme ilişkin bazı önemli notlar sunulurken diğer yandan filmi deneyimleyen kişi için aynı önemde uyarılar içermektedir. Bu esnada zaten kişi de herhangi bir zaman ve mekâna ışınlanmış değildir. Dolayısıyla burada bakışın bu önemli uyarıcı yazılara odaklanması zorunludur. Bunun zorunluluk uyandırması ise filmin ilerleyen sahnelerde yaşanacak olan durumları göz ününde bulundurmak açısından etkilidir. Böylece ilk saniyeler ilerleyen sahnelerde gerçekleşecek durum/aksiyon etkisine ilişkin bilgi içermektedir.

Film bu etkiyle başlarken ilerleyen dakikaların "gece" zamanında, duvarın bir köşesinde hücre dışı yaşama ilişkin görüntüler yansıtılmaktadır. Bu görüntü hücrenin ürkütücü ve karanlık atmosferini delmekte ve mekânı renklendirmektedir. Bu, hücre deneyimi ve zamansal geçişler açısından önemli bir yönlendirmedir. Aynı anda hücrenin dışındaki sesler de artmakta, kapılar yumruklanmaktadır. Film içinde hücre dışında gelişen birtakım olaylar kişinin sınırlı bakışıyla, o alana ulaşılmadan deneyimlenirken hücre içindeki aksiyon ise yaşama, dışarıya ilişkin görüntülerle birlikte yeniden kişinin kendisine yönlenmektedir.

Gece oda turuncu ve siyah şeklinde aydınlanmaktadır. Bu durum dışarıda bazı olayların olduğuna yönelik bir etki oluşturmakta; hücrenin dışından gelen sesler ve çığlıklar bu etkiyi güçlendirmektedir. Bunun devamında duvarlarda çatlaklar

oluşmakta, bir uyarı niteliğinde siren sesleri odanın içini doldurmaktadır. Bu anlarda oda hızlı bir şekilde aydınlanıp kararmaktadır. Kişinin hücre deneyimi dışarıda gelişen olaylara ilişkin bilgisini ve bakışını sınırlandırsa da olayların hücre içine olan etkileri mekânda tehdit anları oluşturmaya yetmektedir. Çünkü kişinin görüş alanı sınırlıdır ve bu sınır sebebiyle müdahaleye açık, tekinsiz bir atmosfer yaratmaktadır. Seyirci için bu anlar gerek dar bir mekân etkisi gerekse bu mekânın içine sızan bazı tehditkâr olaylarla birlikte, kuvvetli bir yönlendirme, dolayısıyla da deneyime dönüşmektedir.

Son olarak filmde *ses*in hikâyeyi ilerletmesi ve bakışı bazı noktalara yönlendirmesi açısından güçlü bir şekilde kullanıldığını söylemek yanlış olmayacaktır. Film içinde kişinin tek karakter olarak yer alması, mekânın sınırlı kalması ve dışarıdaki olaylara ilişkin zorunlu pasif gözlemi düşünüldüğünde, ses etkisi burada neredeyse ikinci bir karakter gibi var olmaktadır. Hücre dışı aksiyona yönelik çoğu bilgi ses aracılığıyla kişiye ulaşmakta, hücredeki tehditkâr havanın oluşması da yine ses kullanımıyla artmaktadır. Dolayısıyla kişinin hücre deneyiminin oluşmasında ve hikâyenin ilerlemesinde ses etkili ve bilgi aktarıcı bir araç niteliğindedir.

Film başladığında hücrenin içinde deneyime başlayan kişi hücre dışından bazı sesler duymaktadır. Bu sebeple bakış sesin geldiği noktayı takip etmeye çalışmaktadır. Hücrenin dışında konuşmalar, yükselen ve alçalan sesler ve yer yer ayak sesleri işitilmektedir. Dolayısıyla o sırada kişi bir yandan hücrede mekân deneyimi yaşarken diğer yandan da seslerin takibindedir. Çünkü bu seslerin kaynağına ilişkin bilgisi yetersizdir. Bu diyalog halindeki seslere ilerleyen dakikalarda gerilim müziği de eklenmekte; hücre içindeki atmosfer ve bu atmosferin deneyimi ses aracılığıyla güçlendirilmektedir. Hücre dışında ses bu etkilerle varlık gösterirken hücre içinde de bir dış ses etkisi vardır. Bu ses mekânda çoğunlukla kişiye eşlik etmekte ve onun bu deneyiminde hücre yaşamına ilişkin bilgiler aktarmaktadır. Bazı sahnelerde çevredeki ayak sesleri hücreye doğru yaklaşmakta ve bakışın kapıya yönelmesini sağlamaktadır. Böylece hikâyede içeriye girecek, kapıyı açacak birinin varlığına ilişkin beklenti oluşabilmektedir. Ancak bu beklenti karşılanmamakta ve yalnızca sesle sağlanan etki güçlü bir şekilde dışarıda kalmaya devam etmektedir. Kapının küçük aralığından kahvaltı tabağı uzatıldığı sahnede dahi getiren kişiye

yönelik herhangi bir görüntüye yer verilmemektedir. Bu gibi etkiler nedeniyle kişi hücre içinde kendine dönerken, dışarıda olup biten her şey bilinmezliği ve bu bilinmezlikle belli bir tekinsizliği oluşturmaktadır. Hücre yaşamı bütünüyle dışarıdan izole bir yaşam olmakta ve tüm sesler dışarıdan içeriye sızan "belli-belirsiz" durumların haberini vermektedir. Deneyim her ne kadar kişinin dar alandaki yalnızlığına odaklansa da bu alanın dışında gelişen olayların bilgisine ise yalnızca ses aracılığıyla ulaşılmaktadır. Ses hücre içi ve hücre dışı alanın bir köprüsü niteliğindedir.

3.3.1.2. Seyircinin 360 Derece VR Film Deneyimi: "Orada Olma"[166]

Bu başlık modelde yer alan "ilk defa olma (bulunma) hali", "ilk kavrayış/keşif", "hikâye ile ilerleme", "etkileşim hali" unsurlarının *6x9* filminde yarattığı seyirci deneyimi ve "orada olma" etkisini içermektedir.

İlk Defa "Olma" (Bulunma) Hali:

Kişi VR başlığı taktığı andan itibaren siyah fonda beyaz renkte yazılmış bazı bilgilerle karşılaşmaktadır. Bu yazılarda filme yönelik birtakım bilgiler yer almakta ve bu bilgiler kişiye yönelik uyarıcı mesajlar içermektedir. Bu yazılarla aslında film başlamıştır ancak kişi henüz doğrudan bir mekâna ışınlanmamış, "bulunma hali" ne geçmemiştir. Bunlar yalnızca asıl ışınlanacağı yer için bir ön bilgidir. Bu uyarıcı yazıların ardından kişi karanlık bir hücrede konumlandırılmakta ve deneyimi gerçek anlamda başlamaktadır. Bu an kişinin sanal evrendeki ilk anıdır. Bir atmosfer içine girmiştir ve fiziksel gerçekliği, yerini sanal gerçekliğe bırakmaktadır. Sanal gerçekliğe geçtiği bu aşamada ilk defa "olma" hali kendisini bir mekânla görünür kılmakta ve filmde bu görünürlük hücreyle başlamaktadır. Hücreye bir nevi ışınlanan kişi o alanda yalnızdır ve deneyimi bu yalnızlığıyla başlamaktadır. Bu başlangıcın kapalı, kasvetli bir mekânda başlaması ve bu atmosferde tek başına bulunmak, kullanıcının "orada olma" deneyiminin ilk aşaması olan "ilk defa olma/bulunma hali"ni de güçlü bir

[166] Bu başlıkla birlikte film en baştan yeniden incelenmekte fakat bu kez sahnelere seyirci perspektifinden bakılmaktadır. Dolayısıyla daha önce bahsedilen sahnelerin birçoğuna yeniden yer verilecektir.

şekilde betimlemektedir. Kişi bilmediği sanal mekânda yalnızdır ve bu yalnızlığın da etkisiyle deneyim doğrudan kendisindedir. Kısaca "ilk defa olma hali" kimseyle paylaşılmamaktadır. Bu aşama sanal evrendeki ilk anları ifade ettiğinden, yönetmenin hikâyeyi ilerletecek ipuçları burada yoğunluk kazanmamakta ve bu aşama yerini kısa süre sonra "İlk kavrayış/keşif" aşamasına bırakmaktadır.

İlk Kavrayış/Keşif:

Karanlık bir hücrede konumlandırılmasıyla deneyim sürecine giren kişi için kavrayış ve keşif süreci bu filmde farklı ilerleyecektir. Çünkü çevresini tarayacağı alan sınırlıdır ve bu alan dış dünyaya kapalıdır. Bir odanın içerisinde çok az eşyayla, dışarıdan duyduğu seslerle kavrama/keşif süreci başlamaktadır. Hücredeki yalnız konumu deneyimini kişiselleştirmekte ve bu etki film ilerledikçe artmaktadır. Bu deneyim, hücrede yaşayan birinin hayatına tanıklık etmekten başkadır. Çünkü deneyim mekândaki birinin yaşamını gözlemlemekten çok o mekânda kendini gözlemlemekle ilişkilidir. Dolayısıyla öncelikli olarak dar alandaki nesnelere odaklanmak ve odayı tanımlamaya çalışmak muhtemeldir.[167] "İlk defa olma/bulunma hali" aşamasından sonra çevresini keşfetmeye ve tanımlamaya başlayan kişi böylece odadaki yalnızlığı ile yüzleşmektedir. Ancak bu deneyim yalnızca mekân ve mekândaki yalnızlığın deneyimiyle kalmamaktadır. Kişi bir müddet sonra çevreden sesler duymaya başlamakta ve dar alanın sıkışmışlığıyla birleşen bu sesler kişinin keşfini buraya yönlendirmektedir. Bu keşifle birlikte kişinin bulunduğu hücrenin dışında başka insanların da olduğu bilgisi ilk kez verilmektedir. Fakat her ne kadar başka insanlara yönelik bilgi verilse de seyirci hücre ortamının yalnız ve pasif üyesidir. Dış yaşam ve o yaşamdaki olaylara olan sınırlı erişimi nedeniyle, deneyim, keşif ve kavrayış daha çok kendisine yöneliktir. Ancak bu deneyim her ne kadar dışarıdaki olaylar karşısında pasiflik içerse de kendi içinde çeşitli niteliklerle güçlendirilmektedir. Kişi hücrenin içinde geceden gündüze geçişleri fark edebilmekte, hücreye yaklaşan ayak seslerini takip edebilmekte ve bu ayak seslerinin kendi

[167] Araştırmanın "Seyircinin 360 Derece VR Film Deneyimi: Orada Olma" başlığı altındaki çözümlemelerde olasılık içeren ifadelere ve anlamlara yer verilmektedir. Bu tür ifadelerin tercih edilme sebebi 360 derece VR deneyiminin seyirci açısından incelenmesinin daha karmaşık bir yapıyı ifade etmesindendir. Çünkü seyirci bir filmin içindedir ve burada belli bir özgürlüğe sahiptir. Bu özgürlüğün deneyimi ve kişilerin bu mekânda nasıl hareket edeceği her deneyimde ve her kişide farklılık gösterebilmektedir. Dolayısıyla kimi kez ihtimal içeren ifadelere yer vermek okuyucuya bunu hatırlatmak açısından önemlidir. Böyle bir durum için keskin ifadeler kullanmak belli bir yanılsama yaratabilmekte; araştırmanın bu aşaması seyirci deneyimine ilişkin ipuçları ve öneriler içermektedir.

hücresindeki etkilerini gözlemleyebilmektedir. Yakın ve uzak pek çok yerden duyduğu seslerin onun için tek bir noktada toplandığı anlar vardır. Bu anların en belirgin olanı uzaktan gelen ayak seslerinin diğer seslerin arasından gittikçe yaklaşması, hücre kapısının küçük penceresinin aralanması ve oradan kahvaltı tabağının uzatılması gibi eylemlerle deneyimin "kişiselliği" güçlenmektedir. Bunun gibi sahneler aynı zamanda gerçekliği de daha etkili kılmakta ve sınırlı alanın deneyimini çeşitlendirmektedir. Bunlardan başka hücre dışındaki seslerin gittikçe tekinsiz anlar yaratması, odanın aydınlık seviyelerinin yer yer değişmesi, siren seslerinin duyulması, bir anda ortaya çıkan mektup, dergi gibi nesnelerin varlığı dar alanın yaratacağı sınırlı etkileşimin niteliğini değiştirmekte ve buradaki sıkışmışlık hissini de kuvvetlendirmektedir. Tüm bunlar film deneyimini sınırlı bir alandan kişinin iç dünyasına ve bu dünyanın duygusal deneyimine yöneltmektedir. Burada kavrama süreci bir mekânı ve mekân dışındaki olayları anlamaya yönelik gerçekleşirken, keşif süreciyse kişinin bu atmosferdeki duygu durumunu ifade etmektedir.

Bu duygu durumunun en kuvvetlendiği an ise kişinin mekân içinde hareket etmeye başladığı andır. Ancak bu hareket ediyor(muş) hissinin oluştuğu anlar, kişinin fiziksel gerçekliğindeki hareketinden bağımsızdır. Bu sahne "üst bir güç" tarafından yaratılan bir eylem algısı oluşturmakta ve kişi bu eylemi deneyimleyen kişi olmaktadır. Hücrenin dışındaki seslerin yükselmesi ve şiddetlenmesi sonucunda kişi hücredeki yatağının üstünde önce yükselmekte sonra da kapıya doğru yönlenmektedir. Bu doğrultuda deneyimin görüş açısı da değişmektedir. Yatağının üzerindeki deneyimle başlayan ve devam eden bu anlar, odanın diğer alanlarının da kullanılmasıyla genişlemektedir. Ancak burada asıl etkili olan, görüş alanındaki değişiklikten ziyade, sanal gerçekliğin fiziksel gerçekliği de güçlü bir yanılsamayla etkilemesidir. Gerçek yaşamda kendiliğinde gerçekleşmeyecek "yükselme" durumu 360 derece VR aracılığıyla mümkün kılınmış ve bu alışılmadık durumun yarattığı duygu, kişinin gerçeklik algısını bir hiper-gerçeklik noktasına taşımıştır. Bu etkinin bu kadar kuvvetli olması ise hem beklenmedik bir anda oluşması hem de gerçek yaşamda böyle bir anın oluşamayacağından kaynaklanmaktadır. Diğer yandan bu an, seyircinin "keşif-kavrayış" sürecinin bir müdahale doğrultusunda devam edebileceğini göstermekte ve bir "üst bakışa/gözlemciye" işaret etmektedir. Bu sayede VR tekniğinin yaratabileceği etkiler çeşitlenerek, gerçekliğin algılanma boyutlarını farklılaştırmaktadır. Film içinde

kişi fiziksel gerçekliğin bir kopyasını oluşturan bu hücre mekânını deneyimlemekte ve bu esnada o mekânı oluşturan kişi (yönetmen) tarafından da gözlemlenmektedir. Burada "katmanlı" bir bakış söz konusudur. Keşif/kavrayış aşaması kişinin "ilk defa olma/bulunma" aşamasından sonra yoğunluk kazansa da esasında bu süreç film boyunca devam eden bir süreçtir. Çünkü hikâye ilerlemekte ve kişi hikâyeyi deneyimlerken bu aşamayı kendiliğinden gerçekleştirmektedir. 360 derece VR filmde seyircinin doğrudan filmin içinde yer alması bunun zorunluluğunu artırırken, bu filmde deneyimin seyirciye aktif bir şekilde yönelmesi ise kişinin kendini güvende hissetmesi açısından çok daha önemli bir hale gelmiştir. Kişi tekinsiz bir ortamda olduğundan, hücre içi ve dışında gelişecek olaylar bu konfor alanı için keşif-kavrayış sürecini de uzatmaktadır. Zaten filmde ilerlemek için zorunlu olan bu aşama bu film özelinde daha da önemli hale gelmiştir.

Hikâye ile İlerleme:

Filmin sanal zaman ve mekânında hikâyeyi deneyimleyen kişi, filmdeki konumu, bu konumun belirlediği görüş açısı ve bunun sonucunda oluşabilecek algı, onun deneyim biçimini etkilemektedir. 360 derece sanal evrende deneyim halindeki kişi, bunu hikâyede "kendi" olarak gerçekleştirse de önceden belirlenmiş unsurlarla bu deneyimi yönlendirilmeye açıktır. Böylece 360 derece VR seyri "yöneten" ve "yönetilen" bir etki ortaya koymaktadır. Hikâye hem kişisel bir deneyime dönüşmekte hem de bu dönüşümün biçimi "müdahale edilebilir" bir tanıma karşılık gelmektedir.

Bu filmde kişi hikâyeyi bir karakter üzerinden değil, doğrudan "kendi" olarak deneyimlemektedir. Etkileşime geçtiği kişi de böylece daha çok kendisidir. Hücre yatağının üzerindeki konumuyla başlayan yolculuğu onu önce mekânda sıradan bir kişi yaparken, bu konumun ilerleyen sahnelerdeki değişimi filmi mucizevi bir noktaya taşımaktadır. Bu durum aynı zamanda deneyimin de başka bir boyutta yorumlanması anlamına gelmektedir. Seyircinin filmin başındaki konumu, hareket ettirilmesiyle dar bir mekânda önce yükselerek olayları ve deneyimi üst bir açıya taşımakta, bu konumdan hareket ederek kapıya yönelmesi ise onun mekânla olan etkileşimini artırmaktadır. Mekândaki tek kişi olma ve başka karakterlerle etkileşime geçememe durumu, hâkimiyeti kişiden mekâna taşımaktadır. Denetim kurulan yer mekândır ve bu mekândaki yalnızlık deneyimin kişiselleşmesini sağlamaktadır. Dolayısıyla hikâye temelde bu etki üzerinden ilerlemektedir. Yönetmenin kişiyi konumlandırması, bu

konumun film içinde hikâye ile birlikte değişmesi ve *bakış*ın da buna paralel olarak yönetilmesi; kişiyi film içinde açıkça "yönetilen" konumuna taşımaktadır. Filmde tüm bunlar aracılığıyla gerek kişinin kendi deneyimi gerekse yönetmen tarafından denetilmesi güçlü unsurlarla desteklenmektedir. Yönetmenin böyle bir müdahalesi seyirciyi onun karşısında pasif bir konuma taşırken, hücre içindeki deneyim açısından ise güçlü bir etki yaratmaktadır. Zaten varolan bir gerçeğin sanal olarak deneyimini sunan bu film esasında böyle bir yönlendirmeyi de doğallaştırmaktadır. Bu da devamında deneyimin güçlenmesini sağlamaktadır.

Bu filmde tek mekân kullanımı, deneyimin aynı zamanda filmin karakteri olan seyirci üzerinden oluşturulması ve sahnelerin bölünmemesi, hikâyede ilerlemeyi tek bir sahne üzerinden sağlamaktadır. Bu doğrultuda filmin sahnedeki değişimleri ve hikâyede ne şekilde ilerleme sağlandığı incelendiğinde *bakış*ın şu şekilde "yönlendiği/yönlendirildiği" görülmektedir:

1.Sahne: Film bilgilendirici bir yazıyla başlamaktadır. Bu yazı filmin deneyimine ilişkin bir bilgi aktarırken deneyimleyen kişiyi de yaşayacağı gerçeklik etkisi doğrultusunda uyarmaktadır. Burada seyircinin hikâyedeki ilerleyişi yönetmen tarafından yönetilmektedir. Siyah fon üzerine beyaz renkteki bu yazılar, ilgiyi kendisine çekmekte, etrafta dikkat çekecek başka hiçbir unsurun bulunmaması bakışı tek noktada toplamaktadır.

Seyirci uyarıcı yazının ardından önce birkaç saniye karanlıkta kalmakta, bazı sesler duymakta ve sonrasında karanlık bir hücre odasına konumlanmaktadır. Burada bir süre hikâyedeki deneyim doğrudan müdahalesiz bir şekilde kendisindedir. Bu aynı zaman *ilk defa olma hali* ve *keşif/kavrayış* sürecini de kapsadığından seyirci, o anki deneyimin hâkimi konumundadır. Dışarıdan bazı sesler duysa bile bu sesler herhangi bir yönelim yaratmamaktadır.

Seyircinin mekân keşfi devam ederken, yatağının üzerinde mektup, zarf gibi nesneler belirmeye başlamaktadır. Bunun hemen devamında yerde dergiler ve duvarın köşesinde de kitaplar göze çarpmaktadır. Bu nesnelerin üzerindeki güçlü aydınlatma tekniği, bakışın bu noktalara yönelmesini sağlamaktadır. Ortama loş bir ışık hâkimken, yalnızca bu nesnelerin olduğu alanlarda aydınlatma kullanılmakta ve seyircinin bu alanlara bakışıyla birlikte ilgili noktalar belirginlik kazanmaktadır. Aydınlanan bu

alanlarda her nesneye ilişkin geri planda duyulan ses ve konuşmalar da farklılaşmaktadır. Dolayısıyla hikâyede kişi doğrudan bu alanlara yönelmektedir. İçinde bulunduğu mekânın dar olması ve başka karakterlerin filmde yer almaması ise bu alanlara yönelimi kolaylaştırmaktadır. Diğer yandan nereye baktığına göre aydınlanan bu noktalar onun kendi seçimiyle gerçekleşmekte ve böylece yönetmen ile seyircinin kontrolü bu sahnede birlikte ilerlemektedir.

Mekâna giren yeni nesnelerle birlikte, seyircinin bir süre için bunların keşfini yapmaya başlaması ve odanın içindeki deneyimini bu şekilde devam ettirmesi muhtemeldir. Çünkü zaten kısıtlı bir deneyim alanına sahiptir ve burada "kör nokta"nın oluşumu çok daha zordur. Bu esnada dikkatini bir başka alana yönlendirecek yeni bir durum gerçekleşmektedir. Hücrenin dışında diğer seslerin arasına karışmış bir ayak sesi duyulmakta ve bu ses gittikçe yaklaşmaktadır. Dolayısıyla bakış sesin geldiği noktaya yani kapıya yönelecektir. Bu yönlenmeyle birlikte bu kez kapının küçük aralığından bir kahvaltı tabağının uzatılmasıyla karşılaşılmaktadır.

Kahvaltının gelmesiyle birlikte odada hikâyenin etkisi ve seyircinin bakışının yönelimi artarak devam etmektedir. Bu kez odanın dört bir köşesinde çeşitli cümleler ve kelimeler belirmeye başlamaktadır. Tüm mekânı kapsayan bu cümlelerle birlikte "zorunlu" olarak bakış bunlara yönelmektedir. Bu yazıların duvarda görünüp bir süre sonra kaybolmasıyla birlikte daha önce hücre içine alınan kahvaltı tabağının boş görüntüsü dikkat çekmektedir. Bu da kişinin eylemi ve bu sırada geçen zamana yönelik bir bilgi taşımaktadır. Ancak burada doğrudan bu tabağa dikkat çekme durumu yoktur. Bu detaya, odanın duvarlarında yer alan yazıların takibi sırasında rastlanmaktadır. Böylece seyirci tarafından fark edilmeme olasılığı vardır.

Bu yazıların yok olmasının ardından bir anda oda tamamen kararmakta ve bir zifiri karanlık durumuna dönüşmektedir. Bu bir anlamda sahne geçişi gibi de algılanmaktadır. Seyirci birkaç saniye bu karanlıkta kalmakta ve karanlık yavaş yavaş biraz daha aydınlanmaktadır. Gece olmuştur. Odadaki tekinsizlik ve korku durumu daha güçlü bir hale gelmiştir. Ardından seyirci yeniden duvarın bir köşesinde belirmeye başlayan yansıma halindeki, dışarıdaki yaşama ilişkin bazı renkli

görüntülere odaklanmaktadır.[168] Bir süre bu anlar devam ettikten sonra duvara yansıtılan bu görüntüler kaybolmaktadır.

Devamında hücrenin dışında damlayan su sesleri duyulmakta ve bu sesler çevredeki diyaloglara karışmaktadır. Loş ve tekinsiz bir ortamda bu sesleri duyan kişinin gerçekliğinin en çok arttığı ve bir hiper-gerçeklik noktasına taşındığı an ise bu andan itibaren başlamaktadır. Seyirci yatağından yavaşça yükselmekte, tavana yaklaşmaktadır. Bir anda mekânın en tepesinde üst bir konumda gerçekliğin başka bir türünü deneyimlemektedir. Bu yükselişini, dışarıdaki çığlık sesleri takip etmekte ve hemen ardından hücrenin içindeki duvarların çatlamasıyla birlikte kişi hikâyede bu anlara odaklanarak ilerlemektedir. Dışarıdaki sesler gittikçe artmakta, kapılar yumruklanmaya başlamaktadır. Tüm bu anlar gerçekliğin mekân üzerindeki etkisini güçlendirerek deneyimi farklı konumlardan yeniden tanımlamaktadır.

Kişi bir süre havada kaldıktan sonra yeniden hareket etmeye başlamaktadır. Aynı yükseklikten kapıya (sesin geldiği olayların başladığı noktaya) doğru hareket etmektedir. Bu sırada sesler yükselmeye devam etmekte, ışıklar yanıp sönmekte, tehlikeye işaret eden anlar yaşanmaktadır. Duvarda yeniden bazı yazılar belirmeye başlamaktadır. Bu anlarda seyircinin herhangi bir müdahalesi söz konusu değildir.

Tüm gerici atmosferin sonrasında oda gittikçe aydınlanmakta ve sabah olmaktadır. Kişi odayı bu kez yeni, değişen konumundan (kapının yanından) seyretmektedir. Tekinsiz ortam sona ermiş, çevrede gündelik konuşmalar duyulmaya başlamıştır. Hücrede yatağında başlayan hikâye, filmin sonunda kapının yanında tamamlanmaktadır. Seyirci bir süre bu konumdan odayı seyrederken ekran kararmakta ve bu karanlığa rağmen dışarıdaki seslerin varlığıyla film sona ermektedir.

Bu doğrultuda *hikâye ile ilerleme* kategorisiyle her sahnenin ortaya koyduğu anların seyircideki "Gözetlenebilecek Çevre/Özgür Alan" ile "Yönlendirilen/Yönetilen Bakış" etkisi aşağıdaki gibidir:

[168] Dar alanda karanlığın içindeki bakışın bu renkli görüntülere yönelme olasılığı yüksektir. Hikâyede ilerleme bu detaylarla devam etmektedir.

1.Sahne	Gözetlenebilecek Çevre/Özgür Alan	Yönlendirilen/Yönetilen Bakış
	Film bilgilendirici ve uyarıcı yazılarla başlamaktadır. Göz karanlık fon üzerindeki bu yazıları takip etmektedir.	Burada seyircinin bakışını başka bir alana yöneltecek herhangi bir unsur yoktur. Filmdeki yazılar filme ilişkin fikirler vermekte ve yaşanılacak gerçeklik duygusuna yönelik uyarılar taşımaktadır. Sahne doğrudan yönetmen tarafından denetlenmekte ve seyircinin alanı sınırlı kalmaktadır.
	Kişi hücre içinde yer almakta, dar bir alanda etrafını ve bulunduğu yeri tanımlamaya çalışmaktadır.	Bu esnada dışarıdan gelen sesler seyircinin dikkatini çekse de sesin tek bir noktada birleşmemesi bir yönelime sebebiyet vermemektedir.
	Kişinin mekân deneyimi sürmektedir.	Yatakta zarf ve mektup, yerde ise bir dergi belirmektedir. Camın alt kısmındaki kitaplarla birlikte bu nesnelerin üzeri aydınlatılmaktadır.
	Mekâna yeni giren nesnelerin keşfi başlamaktadır. Kişinin baktığı nesneler aydınlanmaktadır. Kişi burada bakışıyla birlikte nesneler arasında seçim yapmaktadır.	Dışarıdaki seslerin arasında belirgin bir ayak sesi duyulmaktadır. Bakış bu nesnelerden çekilerek kapıya yönelmektedir. Kapının aralığından kahvaltı tabağı uzatılmaktadır.
	Odadaki etkileşim ve odaklanacak unsurlar artmakta, kişisel özgürlük alanı daralmaktadır.	Dışarıdaki seslerle birlikte oda duvarlarının her köşesinde birtakım kelime ve cümleler belirmeye başlamaktadır. Gözün çevresi 360 derece bu cümlelerle sarılmakta ve

	bakış bu yazılarla birlikte odanın her köşesine yönlenebilmektedir.
Yazılar silinmeye başlamakta, ortama sakinlik hâkim olmakta ve odanın kararmasıyla birlikte kısa süreli bir bekleme gerçekleşmektedir.	Yazıların silinmeye başlamasının ardından bir anda oda da kararmaktadır. Seyirci kısa sürede bu zifiri karanlıkta yalnızlığını sürdürmekte ve zamanda gece olduğuna dair bir geçiş sağlanmaktadır. Bu esnada bakışın yeniden duvarın bir yüzünden yansıyan renkli görüntülerle yönlendirilmesi söz konusudur.
Duvarda yansıyan görüntü silinmekte ve çevreden duyulan sesler belli bir noktaya odaklanmadan artarak devam etmektedir.	Çevredeki sesler yükselirken aynı doğrultuda kişi de yatağının üzerinden yükselmektedir. Dışarıdaki tekinsiz atmosferle birlikte kişi de sıra dışı anlar yaşamaktadır. Burada bakış doğrudan kişinin bu ilginç deneyimine odaklanmaktadır. Bu bir anlamda kişinin kendine odaklanmasıdır. Bedeni, onun kontrolü dışındadır.
Kişi, olduğu yerden yükselişinin deneyimini yaşamaktadır.	Yükseldiği konumdan kişinin kendine yönelik bu ilginç deneyimi, çevredeki seslerin çığlığa dönüşmesiyle bakışı yeniden dışarıya yöneltmekte, tehlikeli bir durum oluştuğuna dair ön görüler oluşturulmaktadır. Bu ön görüler

	odadaki duvarın çatlamasıyla devam etmektedir.
Odanın yüksek bir konumundan kişi yaşanan tekinsiz durumu anlamlandırmaya çalışmaktadır.	Tekinsizliğin giderek artması çevredeki seslerle desteklenirken yönelim doğrudan kapıya doğru olmaktadır. Bu durum, mekânda sıra dışı bir şekilde tavana yakın yer alan kişinin, yeniden hareket etmesiyle güçlenmektedir. Kişi aynı yükseklikten kapıya doğru hareket etmektedir. Bu kez de kapının yanında konumlanan kişi tekinsizliği yeni bir alandan deneyimlemektedir. Odaya kapının üstünden bakmakta ve daha önce olduğu gibi yeniden duvarlarda yazılarla çevrelenmektedir. Bakış bu yazıları takip etmektedir.
Hava aydınlanmakta ve kaos sona ermektedir. Kişi bir müddet daha kapının yanından odayı bu kez başka bir konumdan seyretmektedir.	Kişi odayı seyrederken ekran kararmakta ve film sona ermektedir. Filmin jenerik yazıları akarken çevredeki gündelik sesler duyulmaya devam etmektedir.

Tablo 4: *6x9* Filmi Hikâye ile İlerleme Aşamaları

Etkileşim Hali:[169]

Filmde mekân ve hikâyeyle güçlü bir etkileşim halinde olan seyircinin bakışı ve bu yöndeki konumu da film süresince değişiklik göstermektedir. Bu değişiklik onun

[169] Bu başlık altında film çözümlenirken *bakış*ın konumunun (seyircinin filmde nasıl konumlandığının) etkileşim halini önemli ölçüde etkilediği unutulmamalıdır.

film deneyimine olan hâkimiyetini de etkilemektedir. Filmde kişinin 360 derece VR film hikâyesiyle etkileşimini belirleyen koşullardan biri olan *görünürlük/görünmezlik* durumu hikâyedeki diğer karakterler tarafından fark edilme ya da edilmeme durumuna göre tespit edilmektedir. Bu filmde deneyimin doğrudan sahibi kişidir ve hikâyede başka karakter yoktur. Dolayısıyla diğer tüm etkileşimler temelde bu gerçek üzerinden inşa edilmektedir. Kişinin küçük bir hücrede geçirdiği bir gününü konu edinen film, hikâyenin merkezine de kişiyi yerleştirmekte ve filmde *görünürlük/görünmezlik* durumu bu noktada farklılaşmaktadır. Hücre mekânı kişinin bir yaşam alanı niteliğinde olduğundan o alanın sahibi de kişi olmaktadır. Deneyimin kurulumu ise daha çok karakterlerle değil mekândaki yoğunlaşmayla sağlanmaktadır. Bu deneyimin kişiselliği, hücredeki yaşam alanında tek kişi olarak var olması, o mekândaki eşyaları da kişiselleştirmektedir. Bu durum kişinin zaman-mekân ve hikâye deneyimini kendi üzerinden tanımlaması anlamına gelmektedir. Bu anlamda *etkileşim hali*'ni belirleyen *görünürlük/görünmezlik* durumu bu film için iki aşamalıdır.

Deneyimin kişide güçlü bir şekilde toplanması ve onun mekânda yalnız olması *görünmez* olmasını sağlarken, hücre dışından kahvaltı tabağının uzatılması ise bu görünmezliğini gölgelemektedir. O esasında bulunduğu mekânda yalnız olsa da o mekân dışında bilinen ve fark edilendir. Diğer yandan her filmde yönetmenin kontrolü belli ipuçlarıyla sağlansa da bu her zaman belirgin değildir ve seyirci çoğunlukla film deneyimine odaklanarak bu gerçeği unutmaktadır. Fakat bu filmde yine bunun tersi bir durum söz konusudur. Filmin ilerleyen sahnelerinde seyircinin mekânda kendi kontrolü dışında biraz da ürkütücü bir biçimde beklenmedik bir anda hareket etmesi, onun bir başkası tarafından belirgin bir biçimde gözlendiğinin en büyük kanıtı olmaktadır. Dolayısıyla mekânda tek bir karakter biçiminde konumlanan seyirci, bazı etkiler nedeniyle *görünen* ve *fark edilen* pozisyonundadır. Böylece filmde *görünürlük/görünmezlik* ilkesini yönetmen üzerinden yorumlamak mümkündür. Kişinin mekânda olan bu kontrolsüz hareketi yönetmenin seyirciye "göz kırparak", "ben buradayım" deme biçimidir. Bu durum kişinin bulunduğu yerden yükselmesi ve sonra odanın kapısına doğru ilerleme şeklinde devam ederken, bir "dış/üst" müdahale bilgisini de pekiştirmektedir. Çünkü kişi bu müdahale sonucunda hikâyeye yönetmenin istediği yerden yine onun yönlendirmesiyle devam etmektedir. Böylece

filmde *görünürlük/görünmezlik* durumu film içindeki karakterler aracılığıyla değil, yönetmen aracılığıyla gerçekleşmektedir.

Deneyimin bu şekilde gerçekleşmesi *özdeşleşme* durumunu da etkilemektedir. Özdeşleşilen şey aynı şekilde karakterler ve hikâyenin bu karakterlerle ilerlemesi değildir. Hikâye kişiyle birlikte ilerlemekte özdeşleşme kişinin gerçek gerçekliği ile sanal gerçekliği üzerinden ilerlemektedir. Gerçek kimliği sanal kimliğiyle bir özdeşleşme sürecine girerek sanallığın yarattığı gerçeklik yanılsaması bir *self-özdeşleşme* duygusu oluşturmaktadır. Filmde başka karakterlerin olmaması ve seyircinin film hikâyesinin merkezinde yer alması bakışın kendisine yönelmesini sağlamakta ve böylece deneyimin odak noktasında yer almaktadır. Dolayısıyla özdeşleştiği kişi yine kendisidir. Tüm etkilerin kendisine dönmesi ve zaman zaman bedenine yönelik gerçekleşen kimi müdahaleler önce bir *hiper-özdeşleşme* etkisini ortaya koymakta ardından bu etki kişinin bedenine, kendisine dönmesiyle *self-özdeşleme* olarak devam etmektedir. Gerçek kişi ile sanal kişi bir aradadır; ikisi de birbirine yönelik ve birbiriyle iç içedir. Bu durum gerek geleneksel bir filmden, gerekse 360 derece VR olarak kurgulanan diğer filmlerden farklıdır. Geleneksel bir filmde seyircinin hikâyede herhangi bir karakterle özdeşleşmesi olağandır. Burada seyirci güçlü bir etki altına girebilmekte, karakterle zihinsel bir birliktelik içine geçebilmektedir. Fakat yine de aralarında mesafe vardır ve bu mesafe film boyunca varlığını sürdürmektedir. Diğer yandan 360 derece VR film deneyiminde geleneksel sinema seyrinden farklı olarak seyircinin film içine ışınlanmasıyla birlikte özdeşleşme algısı da değişmektedir. Burada güçlü bir "empati" duygusu devreye girmekte ve özdeşleşme bunun üzerinden yükselmektedir. Bu filmde ise hem 360 derece sanal bir evrende yer almanın sağladığı hiper-gerçeklik hem de bu deneyimin doğrudan kişiye yönelik gerçekleşmesi, özdeşleşme durumunu da başkalaştırmaktadır. Tüm bu sebeplerle birlikte bu filmde *hiper-özdeşleşme* ve *self-özdeşleşme* etkisi ortaya çıkmaktadır. Kişi güçlü bir biçimde hikâyeyi kendisi ile birleştirmekte, hikâye kişiyi hedef almaktadır. Bu, alışılmadık bir özdeşleşme deneyimiyle sonuçlanmaktadır.

Kişinin bu etkili deneyimini ve deneyimin doğrudan kendine yönelmesini sağlayan unsurlardan biri ses aracılığıyla sağlanmakta ve hücrenin dışında duyulan bir ayak sesinin gittikçe yaklaşması deneyimin kişide yarattığı ürkütücü etkiyi artırmaktadır. Sonrasında bu sese ait kişinin hücre kapısının küçük penceresini

aralayarak bir kahvaltı tabağı uzatması, hücrede tek olan kişinin, hikâyedeki konumunu güçlendirmekte; deneyimin doğrudan kendisinde olduğu hissini artırmaktadır. Bu doğrultuda özdeşleşme mekânda yalnız olan kişinin kendisine dönmektedir. Kişi, özdeşleşmeyi kendisi üzerinden sağlarken, bulunduğu konumdan başka bir yere hareket etmesiyle, yönetmenin kişiye olan doğrudan müdahalesi artmaktadır. Kişi bütünüyle kendisine, kendi bedenine yönelmektedir. Bu yönelimin aynı zamanda mekânda tekinsizlik atmosferiyle birleşmesi deneyimleyenin güvenli konfor alanını da zedelemekte ve bu yönelim diğer alanların ıskalanmasına neden olmaktadır. Yani kişinin *self-özdeşleşme* deneyimine geçmesi filmdeki diğer zaman, mekân ve hücre dışı olayları ikinci plana atmakta ve hikâyenin bu bölümüyle diğer durumlara karşı *yabancılaşma* etkisi başlamaktadır.[170] Çünkü burada kontrolsüz bir durum söz konusudur ve seyirci böylesi bir durumda güvenli alanında değildir. Bu tekinsizliği diğer karakterlerin başına gelebilecek tehlike ortamına tanıklık etme şeklinde değil, bu tehlikenin doğrudan kendi üzerinde oluşabilme ihtimalindedir. Çünkü deneyim dar bir alanda sıkışıklık hissiyle başlamakta ve bu durum gittikçe karmaşıklaşmaktadır.

3.3.2. *Nomads Maasai* Film Çözümlemesi (Felix and Paul-2016- Kanada)

Yerel bir halkın Kenya'daki yaşamını konu edinen *Nomads Maasai* filmi "Seyirci Sınıflandırması/Konumlanması", "360 Derece VR Hikâye Anlatımı: Deneyimi Sürdürebilir Kılma" ve "Seyircinin 360 Derece VR Film Deneyimi: Orada Olma" ana başlıklarıyla çözümlenmektedir. Bu başlıkları detaylandıran unsurlarla birlikte filmin ortaya koyduğu 360 derece VR deneyimi anlaşılmaya çalışılmaktadır.

3.3.2.1. 360 Derece VR Hikâye Anlatımı: Deneyimi Sürdürebilir Kılma

Bu başlık modelde yer alan "hikâye (olay örgüsü)", "zaman ve mekân tasarımı/kurulumu", "karakter", "bakışı yönlendirme/yönetme" unsurlarının *Nomads*

[170] Fakat bu yabancılaşma etkisi filmde yine de sınırlıdır. Çünkü başından beri tek kişide toplanan bu deneyim, diğer durumların varlığını zaten minimum seviyede vermektedir. Seyirci gittikçe artan, kendine dönük bir deneyimin içindedir. Hücrenin içinde hareket ettiği sahneyse bunun doruk noktasına ulaştığı sahnedir.

Maasai filminde nasıl bir hikâye anlatımı ve deneyim biçimi ortaya koyduğunu içermektedir.

Hikâye (Olay Örgüsü):

Nomads, üç ayrı filmden oluşmakta; bu filmler göçebe ve yerel yaşamları konu edinmesiyle ortak bir hikâyede buluşmaktadır. 360 derece VR belgesel türündeki bu seride *Sea Gypsies*, *Herders* ve son olarak *Maasai* filmleri yer almaktadır. Bu çalışmada incelenecek film ise Nomads serisinin *Maasai* filmidir.

Film Kenya'nın Maasai halkını konu edinmekte ve onların gündelik yaşamlarını deneyime sunmaktadır. Bu deneyime geçiş VR başlığın takılması ve serideki bu filmin seçilmesiyle sağlanmaktadır. Bu esnada seyirci dünyayı görüntüleyebildiği bir uzay alanındadır ve yaptığı seçimle birlikte hikâyenin nerede geçtiği bilgisine ulaşabilecektir. Bu bilgi dünyanın kısa bir süre hareket etmesi ve ilgili alanı kırmızı çember içine almasıyla iletilmekte ardından film başlamaktadır. Bu başlangıçla seyirciye birazdan nerede olacağı, nereye "ışınlanacağı" haberi verilmektedir. Ardından hikâyenin geçtiği yere dair bazı çevresel sesler duyulmakta ve bilgilendirici bir yazı ekranda yer alarak seslendirme yapılmaktadır. Bu anlar filmin giriş anlarıdır ve henüz hikâye bir mekân içinde konumlanmamaktadır. Bazı ön bilgilerin ardından seyirci gerçek anlamda film mekânına geçiş yapmaktadır. Bu mekân filmin ilk anlarıdır ve seyirci bu anlarda hikâyede yalnızdır. Boş bir arazidedir ve etrafında kimse yoktur. Ardından bu yalnızlığı bozulmakta ve mekâna biri giriş yapmaktadır. Bu kişi uzaktadır ve yavaşça seyirciye doğru yaklaşmaktadır. Sonunda seyircinin tam yakınına gelmekte ve onu yakın bir mesafeden seyretmektedir. Hikâye bu haliyle seyirci ve film karakterinin birlikteliğiyle başlamakta ve bu iki kişi arasında "bakma" eylemi ile bir etkileşim sağlamaktadır. Seyirci ile karakterin bu anları bir süre devam ederken çevreye başka sesler dolmakta ve ekran kararmaktadır. *Nomads Maasai* yazısı karanlık fonda belirmekte, sonraki sahneye geçiş yapılmaktadır. Bu andan itibaren Maasai halkının gündelik yaşam ritüellerinin deneyimi başlamaktadır.

Hikâyenin bu şekilde başlaması seyircinin film içinde deneyimini başka bir noktaya taşımaktadır. Karakterlerden biriyle kurulan bu etkileşim filmin henüz başlangıcında gerçekleşmekte ve film gerçek anlamda bu etkileşimin ardından bir

sonraki sahneyle başlamaktadır. Bir anlamda seyirciye hikâyede "göründüğü" bilgisi verilmekte ve hikâye bu bilgiyle birlikte ilerlemektedir. Böylece kişi "bir karakter olarak seyirci" konumlandırmasıyla filme giriş yapmakta; filmin tamamını bu konumlandırmayla sürdürmektedir. Seyirci Kenya'da yaşayan bu halkın yaşamının içinde yer alarak, onların "zamanını" deneyimlerken başlangıçtaki bu sahne iki kez daha tekrarlanmaktadır. Bu anlamda film incelenen diğer filmlerden farklılık göstermektedir. Tekrarlanan bu anlarla birlikte hikâye Maasai halkının gündelik yaşamlarını, evlerini, sohbetlerini, insanlarını, toplantılarını, yaptıkları bazı işleri seyircinin deneyimine sunmakta ve bir günün tamamlanmasıyla sona ermektedir.

Zaman/Mekân Tasarımı/Kurulumu:

Bir hikâyenin aktarımında mekân seçimi hikâyenin mekânla olan birlikteliği son derece önemlidir. Bu önem 360 derece VR filmde mekâna seyirciyi de dahil etmesiyle artarak devam etmektedir. Çünkü seyirci "bulunma", "orada olma" duygusuna bir mekân algısıyla erişmektedir. Deneyimin kurulduğu temellerden birini böylece mekân oluşturmaktadır.

Bu filmde mekân gündelik yaşamın belirli bir alanı halinde Kenya'dadır. Film öyküsünün yerel yaşamlara odaklanması, mekânı bu unsur üzerinden inşa etmekte ve böylece mekânsal gerçekliği daha yalın yansıtmaktadır. Çünkü Maasai halkının yaşamda yer aldığı alanlar bu alanlardır. Dolayısıyla seyircinin filmsel gerçekliği mekân üzerinden bu şekilde güçlü bir biçimde vurgulanmaktadır. Ancak burada film başlamadan önce seyircinin bulunduğu 360 derece VR mekânından bahsetmekte fayda vardır. Bu serinin seyirci tarafından seçildiği alan olan "uzay" alanıdır ve seyirci bu alandan dünyayı görebilmektedir. Burada yapacağı seçimle birlikte hikâyenin dünyanın neresini konu edindiği ve seyircinin az sonra nerede deneyimine başlayacağına ilişkin bir bilgi aktarılmaktadır. Bu aynı zamanda seyircideki gerçeklik algısını artıran bir başlangıçtır. Çünkü dünyanın bir yerinde bu tür bir yaşam vardır birazdan seyirci o yaşamın içinde yer alacaktır.

Diğer yandan mekân dünyanın herhangi bir yerinde yaşayan kişiyi, 360 derece VR tekniğiyle başka bir yere, bu yerin sıradan bir zamanına ulaştırmakta ve bu anlamda "orada olma" etkisini bu belgesel türle güçlü bir biçimde yapılandırmaktadır.

Orada olunan yer kurgusal bir yer/zamandan çok gerçek bir yer/zamanı nitelemektedir. Deneyim bu gerçeklik üzerine kurulmaktadır.

Filmde mekân kullanımı çeşitlilik göstermemekte, Maasai halkının günlük yaşam biçimleri birbirine benzer belli alanlar içinde ilerlemektedir. Zaman bu benzer alanların arasında dolaşmaktadır.

Mekânın kullanımı filmde iki şekilde gerçekleşmektedir. İlki hikâyenin ilerlediği ve seyircinin bu hikâyenin içinde, günlük yaşamın deneyiminde yer aldığı mekânlardır. Buralarda mekânı film öyküsü doldurmaktadır. Diğer kullanım ise daha çok seyirciyi temel almaktadır. Seyirci mekânda filmden bir karakterle baş başadır. Bu anlarda hikâyeyi ilerleten herhangi bir durum/aksiyon yer almamakta, mekânın merkezine seyirci konumlandırılmaktadır. Mekânın odağı filmde değil, seyircidedir. Ancak mekân burada seyirci üzerinde hâkimiyet kurmaktadır. Çünkü o alan filme yönelik doğrudan herhangi bir detaya yer vermemekte ve dahası seyirciyi bu alanda yalnız bırakmaktadır. Bu yalnızlık hali hikâyeye ait birinin varlığıyla bölünmektedir. Filmin "gerçek" karakteri seyircinin bulunduğu alanda yer almakta ve sadece seyirciye bakmaktadır. Bu alan karakter tarafından seyircinin, seyirci tarafından da karakterin "görüldüğü" en rahat alandır. Çünkü mekânda başka hiçbir aksiyon yer almamaktadır. Dolayısıyla bu sahnelerle mekânın işlevi tamamen "bakma" üzerinedir. Zamanın ağırlığı da böylece mekânın "bakma" merkezindedir. Diğer yandan zaman, dünyanın yalnızca küçük bir yerinde, küçük bir topluluğu konu etmesi ve seyirciyi bu alana dahil etmesiyle başkalaşmaktadır. Bu "yerel" yaşam seyircinin yakınındadır ve onun deneyimiyle bir aradadır. Dolayısıyla zaman burada mekânla birlikte "bir araya getiren", "yakınlaştıran" etkisindedir.

Karakter:

Filmde hikâye belirli birinin takibinde ilerlememekte ve bütün karakterlere eşit mesafeden bakılmaktadır. Bu nedenle daha çok topluluk halindeki insanların aktivitesine yer verilmekte bu alanda belli bir gruba ya da karaktere odaklanılmamaktadır. Fakat bu filmde önemli unsurlardan biri seyircinin "bir karakter olarak" konumlanmasıdır. Seyirci filmdeki karakterlerden biri gibidir. Onların gündelik hayatına dahil olmakta ve bu gündelik yaşamın bir parçası gibi mekândaki herkese eşit mesafede konumlanmaktadır. Hikâye *6x9* filminde olduğu gibi doğrudan

ona odaklı değildir. Seyircinin konumu filmdeki diğer herkes gibidir. Hikâye bu topluluğun gündelik yaşamında tüm olağanlığıyla ilerlerken seyirci bu olağanlığın içinde öne çıkan konumda yer almamaktadır. Çünkü oradaki gündelik yaşamın bir parçası gibidir. Bu nedenle hikâye, mekân ve karakterler üzerinde belirgin bir hâkimiyeti söz konusu değildir.

Seyircinin filmdeki karakterlerden bazılarıyla, bazı sahnelerde baş başa kalması, onun filmde "görünmez/gözlemci" konumundan uzaklaşmasına neden olmakta ve doğrudan karakterler tarafından "göründüğü" algısı uyandırmaktadır. Aslında bu durum algının da ötesinde bir gerçeklik halidir. Öyle ki filmin ilk sahnesi seyirci ile filmdeki bir karakterin mekândaki yalnızlığıyla başlamaktadır. Bu anlarda herhangi bir başka olayın yer almaması sebebiyle odak değişmemekte, seyirci hikâyenin merkezine konumlanmaktadır. Bu sahnenin filmin henüz başında yer alması daha ilk dakikalarda onun konumunu netleştirmektedir. Ayrıca bu sahnede seyirci kısa bir süre yalnız kalıp mekânı deneyimlerken uzaktan birinin yavaşça ona doğru yaklaşması ve sonunda onun tam karşısında durması seyirciye doğrudan "bakma" alanı yaratmaktadır. Diğer yandan doğrudan "bakılan/gözlenen" alanda konumlanmaktadır. Bu durum açıktır ve başka herhangi bir yoruma ihtiyaç duymamaktadır: karakter seyirciye bakmaktadır.

Bu tür sahneler daha sonra da tekrarlanmakta ve bu tür bir gerçeklik algısı bir kez daha vurgulanmaktadır.[171] Film içinde diğer sahnelerde ise seyirci diğer karakterler arasında doğrudan görünen pozisyonda değildir. "Sıradan" gündelik anların, gündelik herhangi bir kişisi olarak kalabalıkların içinde yer almaktadır. Bu anlar içinde bir kez içinde bulunduğu merkezinde konumlandığı bir an yer almaktadır. Bu sahne bir grup insanın filmde ayin benzeri bir ritüel gerçekleştirdikleri ve seyircinin bu ritüelin merkezinde yer aldığı sahnedir. Diğer insanlar onun çevresindedir, seyirci bu çemberin merkezindedir. Bu sahneyle esasında filmde bir kez daha "biri" olarak yer aldığının kanıtı sunulmaktadır. Seyirci "onlardan biri" ve o topluluğun bir parçasıdır. Seyirci deneyimini "bir karakter olarak" hikâyenin içinden deneyimlemektedir.

[171] Bu sahnelerin yarattığı özdeşleşme, empati ve "yerine koyma" gibi kavramlara "Seyircinin 360 Derece VR Deneyimi: Orada Olma" başlığı altında değinilecektir.

Bakışı Yönlendirme/Yönetme:

Yönetmen filmde seyircinin hikâyede ilerlemesini çeşitli unsurların kullanımıyla sağlayabilmekte ve böylece onu bir anlamda kendi "kontrolünde" tutabilmektedir. 360 derece film mekânı gözün bu evrenin tamamını tarayabileceği ve dikkatini isteği biçimde yönlendirebileceği bir alandır. Bir diğer ifadeyle seyirci açısından "seçme"ye açık bir alandır. Bu nedenle yönetmen seyircinin bakışını hikâyede yönlendirebilmektedir. Bunu yaparken herhangi bir duruma dikkat çekme, seyircide merak uyandırma, bu merakını sürdürmeye yönelik unsurlara yer verme ve bunları detaylandırma gibi bazı yollar izlemektedir. Ancak bu yollar bazı temel unsurların varlığıyla şekillenmektedir. Bunlardan biri *nesne* kullanımıdır.

Filmde doğrudan belirli bir nesnenin yinelenerek takibin sağlanması gibi bir durum söz konusu değildir. Ancak hikâyenin yerel yaşama odaklanması ve belgesel türde olması esasında nesne kullanımını da kişilerle birlikte var etmektedir. Kenya'da Maasai topluluğunun gündelik yaşamına odaklanan film, bu yaşamda yerel özellikleri ön plana çıkarmaktadır. Filmdeki karakterlerin kıyafetleri ve kullandıkları takılar bu anlamda ilgiyi bu nesnelere yönlendirebilmektedir. Bu yönlenme filmin ilk sahnesinde seyirci ile karakterin mekânda yalnız bırakılması ve birbirine yakın konumda, birbirini seyretmeleriyle gerçekleşmektedir.[172] Bu yakınlık karakter tarafından seyircinin fark edilmesi anlamından başka seyircinin yerel yaşama ait yerel insanları yakınan izleme imkânı yaratmaktadır. Seyircinin bu yaşam ve bu yaşama sahip kişilerle arasındaki mesafe kalmamaktadır. Seyircinin film boyunca bu insanların arasında yer almasından da ziyade ilk sahneden itibaren yer yer karakterlerle baş başa kalması kişilere ve kişilerin üzerindeki nesnelere güçlü bir odaklama alanı yaratmaktadır. Bu bir anlamda "ötekinin" yeniden sanal mekânda kurulumudur. Bu kez kişilerle arasında bir ekran yoktur ve onların "bakış" alanı içindedir. Bu yakınlık seyircinin aynı anda gözetlenmesine rağmen sanal mekânda

[172] Bu sahne "bakışı yönlendirme" başlığı altında daha pek çok unsurla birlikte değerlendirilecektir. Bunun 360 derece VR filmde yarattığı etki, bu etkinin "bakma" üzerine kurulu temeli, onu pek çok açıdan ön plana çıkarmaktadır. Dolayısıyla filmin en önemli anlarının bu tür bir anlatıyla sağlanması bakışı aynı sahnede fakat başka biçimlerde kurabilmektedir.

olmanın verdiği rahatlıkla gözetleme etkisini daha güçlü kılmaktadır. Dolayısıyla bu anlarda seyirci üzerinde bakışın kurulumu ve bu kurulumun gücü seyirci açısından oldukça yüksektir. Bir anlamda seyirciye bu etki için alan ayrılmıştır. Böylece seyirci bu yerel yaşamın insanlar üzerindeki görünümlerine rahatlıkla bakabilmektedir. İnsanların üzerinde taşıdığı takılar, kıyafetleri ve genel olarak görünümleri güçlü bir nesne yönlendirmesi yapmaktadır. Bu alanlarda seyirciye nesneleri rahatlıkla tarayabilme "fırsatı" verilmektedir. Filmin ilk sahnesi bu şekilde başlamakta sonra bu topluluğun gündelik yaşamları aktarılarak devam edilmektedir. Ancak bu devamlılıkta seyircinin iki kez daha karakterlerle seyirci arasındaki bu "yakın" gözetleme anına geçilmesi oluşturulan etkinin kişi ve nesnelerin yakın gözetimiyle sürdürülmektedir.

Filmde nesnelere odaklanan sahnelerden bir diğeri de toplu bir halde evlerin arasında oturup gündelik faaliyetlerini gerçekleştirdikleri sahnedir. Burada topluluktan pek çok insan yer almaktadır ve seyirci bu insanların arasındadır. Bir yanında yaşlı adamlar diğer yanında bir grup kadının yer almasıyla birlikte seyirci, bulunduğu ortamda bazı nesne ve kişilere daha yakından bakabilmektedir. Daha önce de söylendiği gibi filmde nesnelere olan yönelim kişiler üzerinden sağlanmaktadır. Seyirci kişilerin arasında yer almakta, onların yakınında konumlanmakta ve bu konumlanım onu nesnelerle iç içe var etmektedir. Seyircinin içinde bulunduğu her an bu anlamda nesneleri izleyebileceği andır. Bu sahnede özellikle kadınların bazı el işleriyle uğraşması onların gündelik yaşamına dair nesneler aracılığıyla bilgi verdiği için önemlidir. Esasında mekânda herkes bazı işlerle meşguldür ancak seyirci bu kadınların yakınında yer almaktadır. Dolayısıyla onların faaliyetlerini daha kolay takip edebilmektedir.

Filmde bakışın *kişi* aracılığıyla yönlendirmesine bakıldığında *nesne* etkisine benzer bazı sahnelerden bahsetmek mümkündür. Çünkü tıpkı nesnelerin "dikkat çekiciliği" gibi kişiler de çok fazla bilinmedik bir topluluğa ait olması ve başka bir kültürü yaşamasıyla dikkat çekicidir. Filmde *kişi* aracılığıyla bakışın doğrudan yönlendirildiği üç sahne vardır. Bu sahneler sırasıyla seyircinin bir kız çocuğu, kadın ve adamla baş başa kaldığı sahnelerdir. Bu sahnelerde bakış doğrudan kişiye yönlenmekte, bir anlamda bu yönelimle güçlü bir biçimde "kontrol altına" alınmaktadır. Seyirci ve filmdeki karakterin göz göze olduğu bu sahnede dikkati

başka bir yere yönlendirecek hiçbir unsur yer almamaktadır. Ayrıca karakterin seyirciye bakıyor olması bir anlamda "fark edilme" etkisi yaratmakta ve bu etkiyle seyirci doğrudan kişiye yönlendirilmektedir. Bu anların filmde kendini üç kez tekrar etmesiyle bakışın "kişi"de toplanması sürdürülmekte; karakter ile seyirci arasındaki etkileşim pekiştirilmektedir. Bu doğrudan yönlenim sahneleri dışında seyircinin karakterlerle olan mesafesi çoğunlukla aynıdır. Bulunduğu mekânda bazı insanların yakınında olsa da belli bir kişi ve bu kişiye yönelik olayın gerçekleşmemesi bakışın yakınlıkla olan ilişkisini azaltmaktadır. Seyircinin filmde bir ayinin ortasında yer aldığı sahnede bile bu çemberin merkezinde konumlanması sebebiyle herkese eşit uzaklıktadır. Bu eşitlik onun bakışını belli bir alana odaklamamakta, mekânda dağıtmaktadır.

Filmde *durum/aksiyon* unsuru ile yönlendirilen bakış ise çoğu kez belli bir keskinlik taşımamakta, filmin bütününe dağılmaktadır. Çünkü film herhangi bir kişiyi, olayı takip etmemektedir. Gündelik yaşamın pek çok anında seyirciyi bu anlara odaklamaktadır. Böylece ona bu yerel hayatı "onların arasından biriymiş gibi" deneyimleme fırsatı verilmiştir. Belirgin bir olayın öne çıkmaması ve filmin böyle bir olay üzerinden ilerlememesi sebebiyle seyirci bu yaşamın her anını eşit mesafede, çoğunlukla belli bir durum öne çıkmadan seyretmektedir. Çünkü film tam olarak buna odaklanmaktadır. Odaklanılan şey bir kişi ya da kişiye yönelik olay değil, mekân ve mekâna yayılmış insanların gündelik yaşamlarıdır. Bu sebeple filmde bir *durum/aksiyon* olarak bakışı belirgin bir biçimde yönlendiren sahne filmin ilk sahnesidir. Bu sahnede henüz hikâyede ilk dakikalarını geçirip, mekâna yönelik bilgisi az olan seyirci için uzaktan birinin ona doğru yaklaşması ve tam olarak karşısında durması anlık bir "tekinsizlik" hissi var edebilmektedir. Bu his seyircinin kendisini böyle bir başlangıçla bir anlamda "olayın" içinde bulması gibidir. Çünkü hikâyeye yönelik değil, kendisine yönelik bir durum söz konusudur. Böylece filmin ilk aksiyonu esasında seyirciyi merkeze alarak gerçekleşmektedir. Devamındaysa hikâyenin belli durumu, karakteri takip etmemesi nedeniyle bu anlamda öne çıkan öğeler yoktur. Filmde çoğu unsur yerel yaşamın gündelik anlarına tanıklık etme şeklindedir.

Bu tanık olma durumunu pekiştiren ve seyircinin içinde bulunduğu ortamı güçlendiren bir diğer unsur ise *ses*'tir. Filmde ses kullanımı ilk anlarla birlikte

başlamaktadır. Bu sayede seyirciye filme yönelik bazı bilgiler verilmektedir. Seyirci filmden bu seriyi seçmesiyle birlikte birazdan içinde bulunacağı ortama dair sesler duymaya başlamaktadır. Bu seslerin duyulduğu esnada henüz film başlamamıştır. Yalnızca bir seçim yapılmakta ve filmin başlangıç sahnesi beklenmektedir. Ancak bu bekleyiş seyirciyi ilk olarak ses ile karşılamaktadır. Dolayısıyla bu anlar seyirciyi yavaş yavaş filme dahil etmek için sesin etkili kullanıldığı anlardır ve ses, görüntünün bir adım önündedir. Çevre sesleri ekrana bilgilendirici bir yazı gelmesi ve bunun dış ses ile seslendirilmesiyle devam etmektedir.[173] Filmin başlangıcı ise bu anlardan sonra gerçekleşmekte, seyirci, ıssız, kimsenin olmadığı bir mekânda deneyimine başlamaktadır. Deneyimin ilk anlarında yalnızken ona eşlik eden sadece yine çevre sesleri vardır. Ancak bu sesler doğrudan bir yönlendirme etkisi taşımamakta, 360 derecenin tamamına yayılmaktadır. Seyirciye film başlamadan önce bilgi vermesi ve filmin ilk dakikalarındaki yalnızlığına eşlik etmesiyle önem taşımaktadır.

İlk sahnenin sonuna yaklaşılırken mekâna yeniden bazı çevresel ve insan sesleri dolmakta, bir sonraki sahneye yönelik yeni bir ipucu verilmeye başlanmaktadır. Bu anlarda seyirci yeni mekâna henüz geçiş yapmamaktadır. Ancak filmin başlangıcına benzer şekilde ses aracılığıyla yakın geleceğe yönelik bilgi sağlanmaktadır. Bu kısa anlardan sonra sahne kararmakta ve bir sonraki sahneye geçiş yapılmaktadır. Böylece ses kullanımı bir kez daha bilgilendiren ve haber veren bir etkiyle "geçiş" anlarının bir parçası olmaktadır. Zaten bir sonraki sahne bu seslerle birlikte başlamakta ve seyirci kendisini bu topluluğun içinde, bir ritüelin/seremoninin içinde bulmaktadır. Bir önceki sahnenin bitişiyle başlayan sesler, bir sonraki sahneyle devam etmekte ve seyirciye verilen ön bilgi doğrulanmaktadır. Seyirci ses aracılığıyla sahneler arası bilgi edinmektedir. Diğer yandan filmin deneyime sunduğu hikâyenin yerel yaşamı konu edinmesi ve bu yaşamdan bir kesit sunması sesi bu anların bir parçası yapmaktadır. Özellikle de geleneksel ritüellerin gerçekleştiği sahnelerde insanlardan gelen seremoni sesleri, bazı geleneksel şarkılarla birleşmekte ve bu anlar sahnenin tamamını doldurmaktadır. Bu nedenle sesin varlığı görüntünün varlığıyla bir arada konumlanmakta ve o yaşamdan bir parça sunmaktadır.

[173] Bu yazı Maasai halkının yaşadığı bölge, toplumsal yapıları ve yaşam biçimleriyle ilgili kısa bir bilgi içermektedir.

Filmde sahneler arasında geçişlerin sesle başlayıp sürdürülmesi devam etmekte ve sesin bu tür kullanımı seyirciye bilmediği yaşamın deneyiminde yer alırken bir anlamda eşlik etmektedir. Hikâyede öne çıkan belirli bir olayın olmaması ve gündelik yaşamın herhangi bir anının deneyime sunulması, o ortamdaki konuşmaları, şakaları ve söylenen şarkıları ön plana çıkarmaktadır. Bu anlar çoğunlukla onların seremonilerinin yer aldığı ve doğal olarak sesin baskın olduğu anlardır. Ses bu nedenle seyircinin içinde bulunduğu yaşamın deneyimlenmesinde, o yaşamdan bir parça olarak yer almaktadır.

Bu tür kullanım film boyunca devam etmekte ancak diğer yandan sesin farklı bir kullanım alanı sunduğu bir başka sahneye de rastlanmaktadır. Bu an seyircinin filmin ortalarında bir kadınla iki ev arasında yalnız kaldığı andır. Bu sahne filmin başındaki sahnenin bir tekrarıdır ve o yaşamdan biri bir kez daha doğrudan seyirciye bakmaktadır. O esnada diğer evlerden seremoni sesleri duyulmaktadır. Bu sesler yoğun bir şekilde mekânı doldururken; seyirci karşısındaki karakterin bakışına bir anlamda "maruz" kalmaktadır. Filmin başında bu anlar seyirci ile film karakterinin daha sakin bir ortamda yer almasıyla gerçekleşirken, filmin ortalarında bu durum değişmekte ve seyirci o insanların yaşam alanlarının içinde yer almaktadır. Bu nedenle ilk sahnede duyduğu çevresel sesler, bu sahneyle birlikte insan seslerine geçiş yapmaktadır. Seyircinin filmde ilerlemesi, bu anların tekrarlanması ve tekrarlanan anların mekânsal değişimi, ses kullanımını da değiştirmektedir. Seyirci "oradadır" ve "fark edilmektedir". O insanlardan biriyle karşı karşıya yer alırken, diğer insanların evlerinden sesler duymaya devam etmektedir. Bir anlamda seyirci hikâyenin bir parçasıdır ve onların yaşadığı alanı paylaşmaktadır.

Bu kullanımların kendini tekrar etmesiyle ses filmde 360 dereceyi kapsamakta ve yerel yaşamın bir parçası halinde yer almaktadır. Hikâyenin bazı anları dışında 360 dereceye yayılan bu yaşam, sesi de aynı şekilde biçimlendirmektedir. Ses bu deneyimin, seyirciye sahneler arası bilgi veren, ritüellerin güçlü anlarına etki eden yerel hayatın, yerel bir malzemesi olarak yer almaktadır. Seyirci ise bu anların içinde, sesin çoğu sahneyi doldurduğu mekânlarda yer almakta, hatta kimi kez bu anların tam merkezinde konumlanmaktadır. Ses, insanlar ve insanların bulunduğu mekânla birlikte yer almaktadır. Film bittikten sonra kapanış yazıları ekranda akarken, bu topluluğun yaşamlarından sesler duyulmaya devam etmektedir. Film bitmiş olmasına

rağmen karanlık fonun gerisinde insanların söylediği şarkılar duyulmaktadır. Filmin ilk sahnesiyle son sahnesi arasındaki bu benzerlik seste bir devamlılık yaratmaktadır., İlk sahnede sesin görüntüden önce gelerek filme yönelik ilk bilgileri sağlaması, son sahnede filmin bitip sesin devam etmesiyle sürdürülmekte ve böylece ses aracılığıyla bir bütünlük sağlanmaktadır.

3.3.2.2. Seyircinin 360 Derece VR Film Deneyimi: "Orada Olma"

Bu başlık modelde yer alan "ilk defa olma (bulunma) hali", "ilk kavrayış/keşif", "hikâye ile ilerleme", "etkileşim hali" unsurlarının *Nomads Maasai* filminde yarattığı seyirci deneyimi ve "orada olma" etkisini içermektedir.

İlk Defa "Olma" (Bulunma) Hali:

Nomads serisinin bir parçası olan bu film ilk olarak VR başlığın takılmasının ardından, bir uzay mekânında seyircinin karşısına çıkmaktadır. Seriden yapılacak seçimle birlikte filmin başlangıcına doğru gidilmektedir. Bu an seyircinin 360 derece sanal dünyadaki "ilk" anıdır. Ancak bu "ilk" an filmin ilk anını nitelememektedir. "Olma" hali bu filmde farklı bir şekilde gerçekleşmektedir. Seyirci içinde bulunduğu sanal mekânda öncelikle sesler duymakta ve bu seslerin ardından film mekânına geçiş yapmaktadır. Esasında bu an onun filme dair ilk defa "olma" halini nitelemektedir. Seyirci film atmosferinin içinde yalnızdır ve uzaktan biri ona doğru yaklaşmaktadır. Bu yürüyüş, seyircinin tam karşısında durmasıyla sonlanmaktadır. Filmden bir kesit olan bu sahne, kararma ve ardından *Nomads Maasai* yazısının ekranda belirmesiyle sonlanmaktadır. Bu yazı, filmin gerçek anlamda şu andan itibaren başlayacağı bilgisini vermekte ve böylece seyircinin ilk defa "olma" halini bir anlamda bozuma uğratmaktadır. Ancak "sanal uzay mekânında" seyirciye yerel bir yaşamın deneyimine geçiş yapılacağının bilgisinin verilmesi ve ardından seslerle birlikte bu sahnenin başlamasıyla bu anın ilk defa "olma" anı olduğunu söylemek mümkündür. Diğer yandan araya giren *Nomads Maasai* yazısı ve bu yazıyla birlikte filme ikinci kez giriş yapılması, "olma" halini aynı biçimde iki kez gerçekleştirmektedir. Seyirci bu yeni sahnede deneyimleyeceği topluluğun içindedir.

Böylece filmde ilk defa "olma" halinin ipuçları aşamalı olarak verilmektedir. Bu aşama ilk olarak serinin yer aldığı uzay mekânında başlamakta, ardından yapılan seçimle birlikte seyirci bu deneyimin dünya üzerindeki yerini görebilmekte ve çevresel sesler duymaya başlamaktadır. Bu sesler filmden gelen sesler olması sebebiyle filmin adım adım başladığı anları ifade etmektedir. Ancak yine de seyirci henüz film mekânında değildir. Bu nedenle *Maasai* filminin seyircideki "olma" halinin aşamalı bir şekilde gerçekleştirdiğini söylemek mümkündür. Bu aşama normalde hikâyedeki ilk anları ifade eden bir aşamadır ve genellikle kısa sürmesi beklenmektedir. Ancak bu filmde ilk defa "olma" halinin adım adım gerçekleşmesiyle bu anlar parçalanmakta ve uzamaktadır.

Seyircinin *Nomads Maasai* yazısından önce film mekânında ilk konumlanması ve yine filmden bir karakterle karşı karşıya kalarak giriş yapması, ona ilk andan itibaren "fark edilme" hissini ulaştırmaktadır. Ardından filmin gerçek anlamda başlayıp seyircinin Maasai halkının arasında olmasıyla bir anlamda önce "karşılanma" sonra "hikâyeye dahil etme" gibi bir sıralamaya gidilmektedir. Seyirci ilk defa "olma" halinin "karşılanma" aşamasının bu saniyelerinde yalnızdır ve deneyimi mekândaki yalnızlığıyla başlamaktadır. Bu yalnızlık bir karakterin mekâna girmesiyle bölünmekte seyircinin "olma" hali böylece paylaşılmaktadır. Bu paylaşılma karakterin çok yakınında olması ve onun "bakış"ının tahakkümünde yer almasıyla gerçekleşmektedir. Bu anların ardından bir sonraki sahneye ilişkin sesler mekânı doldurmakta, *Nomads Maasai* yazısı ekrandaki yerini almakta ve yeni bir sahneye geçilerek "olma" hali tekrarlanmaktadır.

İlk Kavrayış/Keşif:

Seyircinin ilk defa "olma" halinin farklı aşamalarla gerçekleşmesinin ardından bulunduğu mekânı kavrama ve keşfetme süreci başlamaktadır. Film öncesi bilgilendirme yazısı, deneyimlenecek yerin dünyanın neresinde olduğu gibi ön bilgilerle bu aşamanın hazırlıkları yapılmaktadır. Bu nedenle seyirci hikâyeye yönelik ön bilgiye sahiptir. Diğer yandan filme başlamadan önce sahneye yönelik bazı seslerin seyircinin bulunduğu mekânda duyulmasıyla keşif/kavrayış sürecini destekleyecek uygulamalar devam etmektedir. Bu nedenle seyirci kendisini tamamen bilinmez bir mekânda konumlandırmaktadır. Bazı bilgiler eşiğinde deneyimine başlamaktadır. Ancak burada bu bilgilerden ayrı daha "beklenmedik" olarak gerçekleşen bir durum

vardır. O da seyircinin filme başladığı ilk an mekânda yalnız kalması ve bir süre sonra bulunduğu ortamdan birinin gittikçe ona yaklaşmasıdır. Bu sahne seyircinin filmde kavrayış/keşif aşamasını doruk noktasına taşıyan sahnedir. Çünkü o zaten film deneyiminin içine tam anlamıyla girmeden önce bazı bilgilere sahiptir. Bu bilgiler ona bu aşamada yardımcı olmakta ve hızlı bir geçiş yapmasını sağlamaktadır. Ama ilk sahneyle birlikte başlayan doğrudan seyirciye yönelik bu olay, onun kavrama ve keşif sürecini canlı tutmaktadır. Karakterin ona yaklaştıktan sonra durması ve "bakma" eylemine geçmesi bu sürecin devamlılığını sağlamaktadır. Esasında bu an güçlü bir kavrama süreci anıdır. "Bakış" etkisiyle birlikte gelen "fark edilme" anı devamında ne olacağına dair bir beklenti ve tedirginlik oluşturabilmektedir. Filmde bu anlar iki kez daha tekrarlansa da ilk kez gerçekleştiği anın ilk defa "olma" haliyle birleşmesi bu anı diğerlerinden ayırmaktadır.

Seyirci kavrayış/keşif sürecindeki bu sahneyle birlikte ona bakan karakteri yakından inceleme imkânı yaratmaktadır. Kenya'da alışılmışın dışında bir yaşam süren Maasai halkından birinin bir film deneyiminde seyircinin çok yakınında konumlanması, onun yerel özelliklerini ön plana çıkarmaktadır. Bu an karakterin seyircide "bakma" tahakkümü anı olduğu gibi seyirci için de bir özgürlük alanı oluşmaktadır. O da aynı şekilde karakteri inceleyebilecektir.[174] Onun yerel kıyafetlerine, bedenine, yüzüne ve "ona olan bakışına" daha yakından erişebilmektedir. Dolayısıyla burada kavrama ve keşif süreci kendisini insan bedenine odaklamaktadır. O an çevrede başka kimsenin olmaması ve bulundukları ortamın ıssız bir alandan oluşması bedene olan keşfi daha doğrudan sunmaktadır. Bu anı dağıtacak hiçbir unsur sahnede yer almamaktadır. Bu yalınlık keşfi mekândan almakta ve insan bedenine yönelmektedir.

Filme yönelik ilk kavrama/keşfetme süreci bu şekilde gerçekleşirken seyirci bir sonraki sahneyle yeni bir mekânda keşfine devam etmektedir. Hikâyeye yönelik genel fikir ve hikâyenin asıl keşfi bu sahneyle birlikte başlamaktadır. Çünkü ilk sahne bu süreci yalnızca insan bedeni üzerinden gerçekleştirmektedir. "Bakma" ve bakışın bedende yoğunlaşması üzerine hikâyenin keşfi bu anlamda başkalaşmaktadır.

[174] Bunun seyircide yarattığı özdeşleşme ya da yabancılaşma hisi, kişinin kendi bedenine dönerek kendini fark etmesi ve "ötekini" kurgulaması gibi etkilerine "etkileşim hali" başlığında değinilecektir.

Sahnenin değişmesiyle birlikte seyirci ilk kez Maasai topluluğunun arasında yer almaktadır. İnsanlar bu sahnede bir seremoni içindedir ve seyirci bu anı onların arasından deneyimlemektedir. Tamamen o halka özgü bu geleneğin arasındaki seyirci için bu an, yeni bir andır ve deneyimini onların "arasında" sağlamaktadır. Seyircinin "bir karakter olarak" bu topluluğun arasında yer alması "bakışını" diğer karakterlerle eşitlemekte ve bu durum onun keşif sürecine etki etmektedir. Keşfini "onların arasından" gerçekleştirmektedir. Filmin ilk sahnesinde hikâyenin içinden biri tarafından "karşılanması" ve devamındaki tüm sahnelerde bu topluluğun arasında yer alması filmdeki konumuna kesinlik kazandırmaktadır.[175]

Hikâye ile İlerleme:

Seyirci filmde ilk olarak "olma" hali ve ilk "kavrayış/keşif" süreçlerinin ardından hikâyede ilerlemeye başlamaktadır. Onun hikâyede ilerleme şekli (daha önce anlatıldığı gibi) yönetmenin bakışı yönlendirmesiyle gerçekleşmekte ama bu aynı zamanda bakışta tam bir kontrol sağlandığı anlamı taşımamaktadır. Film hikâyesi mekânın 360 derecesini doldururken seyirci buradaki konumuyla kendi özgür alanını oluşturabilmektedir. Dolayısıyla hikâyede ilerlerken bakışı "kontrolsüz" kalabilmekte ve bu alanlarda kendi seçimini yapabilmektedir. Bu nedenle "360 Derece VR Hikâye Anlatımı: Deneyimi Sürdürebilir Kılma" başlığı altında "Bakışı Yönlendirme/Yönetme" ile yönetmenin kullandığı ipuçları incelenirken "Seyircinin 360 Derece VR Film Deneyimi: Orada Olma" başlığının bu bölümünde aynı anda seyirciye de odaklanılmaktadır. Bu doğrultuda filmin sahnelerdeki değişimleri ve hikâyede ne şekilde ilerleme sağlandığı incelendiğinde *bakış*ın şu şekilde "yönlendiği/yönlendirildiği" görülmektedir:

1.Sahne: Bu sahne seyircinin ilk defa "olma" halini de kapsayan bir sahnedir ve seyirci bu sahnenin ilk dakikalarında yalnızdır. Yalnız olmasının sağladığı avantajla, etrafını rahatlıkla inceleyebilmekte ve bakışı özgür kalmaktadır. Ancak bu durum çok uzun sürmemekte; uzaktan birinin seyircinin olduğu alana doğru geldiği

[175] Bu sahnenin ardından film o topluluğun yine benzer sahne ve mekânlarında devam etmektedir. Çünkü bu topluluk belli kişilerle, belli bir alanda yaşamlarını sürdüren bir topluluktur. Filmde bu anlar onların gündelik yaşamları olduğu için eğlendikleri, sohbet ettikleri, seremoni gerçekleştirdikleri rutinlerinden oluşmaktadır. Bu nedenle mekânsal değişimler olsa bile gündelik yaşamın içinde benzer sahne ve mekânlarla ilerlemekte; yeni bir keşif/kavrayış sürecini ifade etmemektedir.

görülmektedir. Burada bakışın bu kişiye yönelme ihtimali yüksektir. Çünkü içinde bulunduğu ortamda yalnızdır ve etrafında dikkati üzerine çekecek herhangi bir durum, olay gelişmemektedir. Bu nedenle oluşacak ilk etki onun bakış alanına girebilmektedir. Seyirciye doğru yaklaşan karakterin ilk kez göründüğü an seyirci tarafından ıskalansa bile kişinin giderek yaklaşması bu durumu değiştirmektedir. Karakter her an seyirciye daha yakındır ve sonunda onun tam karşısında durmaktadır. Böylece seyirci ile karakter birbirine çok yakın bir mesafede konumlanmakta ve burada yalnız kalmaktadır. Bunun yanında karakterin seyirciye bakıyor olması bu mesafeyi daha da kısalmaktadır. Bakış seyirciyi yakalamakta ve bir anlama "seni görüyorum" demektedir. Diğer yandan bu sahne aynı şekilde seyirciye de "bakma"sı için zaman/fırsat vermektedir. Bakılan kişinin Maasai halkından biri olması ve yerel görüntüsüyle dikkat çekmesi seyircinin bakışını onun üzerinde toplayabilmektedir.

2. Sahne: Bu sahnede seyirci kalabalık bir topluluğun arasında, bir seremoninin içindedir. Etrafında insanlar vardır ve mekâna "onlardan biri" şeklinde konumlanmaktadır. Kalabalığın içinde herhangi biriyle (ilk sahnenin aksine) göz göze gelmemektedir. Ancak bakışının diğer insanlarla aynı biçimde konumlanması ve sahnenin doğrudan içinde yer almasıyla seremoninin bir parçasıdır. Bu sahnenin bir parçası ve "o kişilerden biri olma" özelliğiyle bakışını doğrudan yönlendirecek bir durum söz konusu değildir. Bu kalabalığın içinde belli bir alanı işgal etmekte ve bulunduğu yerden insanları gözlemleyebilmektedir. Ancak bu gözleminde belirgin bir biçimde öne çıkan bir öğe yoktur. Seyirci burada kendi seçimini yapabilmektedir. Ancak bir süre sonra seremoni seslerine bir şarkı eklenmekte, o kalabalığın içinden biri bunu gerçekleştirmektedir. Olağan seremoni sesleri arasına karışan bu ses daha belirgin bir biçimde duyulmaktadır. Böylece seyircinin bu sesin kaynağını arama ve bakışını bu doğrultuda yönlendirme ihtimali oluşmaktadır. Ancak bu yönelim herhangi bir detayla karşılanmamakta, sahne bu kişiye yönelik bir detayla sonlanmamaktadır. Dolayısıyla seremoninin bir parçası niteliğinde devam ederek sahne sonlanmaktadır.

3. Sahne: Bu yeni sahnede seremoni sona ermiş, seyirci daha az kalabalığın ve daha az sesin olduğu başka bir yere geçiş yapmıştır. Bulunduğu konumdan ellerindeki sopaları "cirit atma" şeklinde uzağa fırlatan insanları seyretmektedir. Bu konuma en yakın olduğu kişilerse çocuklardır. Bu nedenle çocukları daha yakından görebilmekte ve onların yanında, onların bakış açısıyla mekânı deneyimleyebilmektedir. Bu sahne

Maasai halkından bir grubun, kendi aralarındaki diyaloglarını ve eğlencelerini merkeze almaktadır. Bakış bu gruba odaklanmakta ancak bu odaklanma biçimi "gündelik" bir anı yansıtması ve herhangi bir olayı, kişiyi ön plana çıkarmamasıyla doğrudan bir yönlendirme etkisi taşımamaktadır.

4. Sahne: Seyirci bu kez bir evin içindedir ve insanların sohbet ettiği bir alanda onlarla birlikte konumlandırılmaktadır. Bulunduğu küçük odada "seyirci ile birlikte" on kişi vardır. Seyirci bu kişilerin hepsini görebilmektedir. Diyalog daha çok odadaki yaşlı bir adamın konuşması üzerine ilerlemektedir. Dolayısıyla diğer karakterler yaşlı adamın konuşmasını dinlemekte ve bu konuşmaya göre tepki vermektedir. Bu nedenle sahne daha çok yaşlı adamın konuşması üzerine odaklansa da seyirci için belirgin bir yönlendirme söz konusu değildir. Odadaki herkese neredeyse eşit mesafededir ve onları içinde bulunduğu evle birlikte gözlemleyebilecek bir konumdadır.

5. Sahne: Seyirci bu sahnede (ilk sahnede olduğu gibi) içinde bulunduğu topluluktan bir kadınla karşı karşıyadır. Bu kez ilk sahnedeki mekândan farklı olarak iki evin arasında yer almakta ve kadının ona kesintisiz bakışıyla karşılaşmaktadır. O esnada evlerden seremoni sesleri duyulmakta ancak bu seslere yönelik herhangi bir detayla karşılaşılmamaktadır. Dolayısıyla bu sahnede seyircinin bakışı doğrudan "ona bakan" karaktere yönlendirilmektedir. Bu yönlendirme seyirciye de "gözetleme" alanı yarattığı için bu etkiyi zedeleyecek başka hiçbir kişi ve durum yer almamaktadır. Böylece seyirci güçlü bir "yönlendirme"nin etkisinde ancak bu yönlendirmenin yarattığı "gözetleme" gücünün özgürlüğüyle bir ikilik durumundadır.

6. Sahne: Seyirci yeniden içinde bulunduğu topluluğun gündelik sakin anlarından birindedir. Bulunduğu mekân değişmiş ve deneyimlediği hayatın başka bir alanına geçiş yapmıştır. Bu yeni mekânda birbirine yakın pek çok ev ve insan vardır. Bu insanlar bir şeyle uğraşmakta, çocuklar oyun oynamakta ve herkes birbiriyle sohbet etmektedir. Bu kalabalığın içinde seyircinin daha yakın olduğu iki ayrı grup vardır. Bir tarafında daha sessiz oturan yaşlı adamlar, diğer tarafında ise birtakım işlerle uğraşan ve sohbet eden kadınlar vardır. Bu kişilere yakın olması sebebiyle seyircinin bakışı bu alanda toplanmaktadır. Bu sahnede de bakışı doğrudan yönlendirecek, öne çıkan herhangi bir kişi ya da durum yoktur. Sadece seyirci "içine yerleştirildiği" alan sebebiyle, ona daha yakın olan kişileri takip edebilmektedir.

7. Sahne: Seyirci yeniden bir seremoninin içindedir. Ancak bu seremoni diğerlerinden farklılık göstermektedir. Çünkü bu kez daha küçük bir grubun seremoni anı yansıtılmaktadır ve seyirci bu insanların oluşturduğu çemberin tam ortasındadır. Diğer tüm sahnelerde de "bir karakter" biçiminde konumlanan ve deneyimini bu konumuyla sürdüren kişi, bu sahneyle birlikte seremoninin onun etrafında gerçekleştiği algısına ulaşabilmektedir. Çünkü diğer seremonilerden farklı olarak çemberin içinde tek başına yer almakta ve "bakış"ı da bu çemberin dışına çıkamamaktadır. Bu anlamda doğrudan bir "yönlendirme" etkisinde olduğunu söylemek mümkündür. Çünkü "kaçabileceği" alan (neredeyse) yoktur.

8. Sahne: Seyircinin yeni mekânı Maasai halkının pek çok inek arasında bulunduğu ve bu inekleri sağdığı mekândır. Seyirci yeniden aynı konum ve bakış hizasıyla onların arasında yer almakta ve bu sahnede doğrudan herhangi bir kişi ya da olaya dikkat çekilmemektedir. Sahnenin merkezi bu halkın yaşam biçimi ve geçim kaynağına yönelik bilgi içeren bu anlardan oluşmaktadır.

9. Sahne: Seyirci yeniden, daha önce de bulunduğu yerde konumlanmaktadır. İki evin arasındadır ve bu kez karşısında bir adam ona bakmaktadır. Bu bakışı bölecek herhangi bir kişi ya da duruma yer verilmemektedir. Bir önceki sahnede bakışın 360 derecenin her yerinde olabileceği anlardan, birine doğrudan yönelebilecek, daha kısıtlı bir an'a geçiş yapılmaktadır. Dolayısıyla seyirci yeniden güçlü bir "yönlendirme"nin etkisinde ancak bu yönlendirmenin yarattığı "gözetleme" gücünün özgürlüğüyle bir ikilik durumundadır.

10. Sahne: Bu sahne gündüzden geceye geçiş yaparak zamansal anlamda bilgi içeren ilk sahnedir. Ortada bir ateş yanmakta, mekâna yeniden kalabalık hâkim olmaktadır. Bu anlar kadın, erkek, yaşlı, çocuk herkesin olduğu seremoni anıdır. Seyirci bu seremonin bir kez daha içindedir ve ona en yakın yaşlı insanlar ve çocukların arasındadır. Bakışı doğrudan yönlendirecek herhangi bir kişi ya da duruma yer verilmemekte seyircinin bu seremonide herkese odaklanabilme imkânı oluşmaktadır. Sahne kararmakta ve film sona ermektedir.

Bu doğrultuda *hikâye ile ilerleme* kategorisiyle her sahnenin ortaya koyduğu anların seyircideki "Gözetlenebilecek Çevre/Özgür Alan" ile "Yönlendirilen/Yönetilen Bakış" etkisi aşağıdaki gibidir:

	Gözetlenebilecek Çevre/Özgür Alan	**Yönlendirilen/Yönetilen Bakış**
1. Sahne	Bu sahne filmin ilk defa "olma" halini de kapsamaktadır. Seyirci bu ilk anlarda yalnızdır, çevresinde doğrudan dikkat oluşturacak belirgin bir öğe yoktur. Bu nedenle bakışı bir süreliğine özgürdür.	Seyircinin ilk defa "olma" halinin içinde bir süre özgür kalmasının ardından uzaktan birinin ona doğru yürüdüğü görülmektedir. Bu kişinin her saniye seyirciye daha çok yaklaşmasıyla dikkati üzerinde toplamakta ve sonunda seyircinin tam karşısında konumlanmasıyla "bakış" üzerinde hâkimiyet kurmaktadır.
2. Sahne	Seyirci bir seremonide kalabalığın içinde yer almaktadır. Bu ortamda "biri" olarak konumlanmakta ve hemen hemen herkese eşit mesafede yer almaktadır. Deneyim "seremoni"ye odaklanmakta ve herhangi bir öğe belirgin bir biçimde bakışın yönlendiricisi olmamaktadır.	Seremonide insanlardan karışık, çeşitli sesler duyulmaktadır. Bu bir süre devam ettikten sonra mevcut seslere birinin şarkı söylemesi eklenmekte ve bu durum diğer seslerden daha ön planda yer almaktadır. Dolasıyla bakışın bu sesin kaynağını aramak üzere yönelimi gerçekleşebilmektedir. Ancak bu durum seremoninin bir parçası olduğundan güçlü bir yönlendirme etkisi taşımamaktadır.

3. Sahne	Seyirci bu kez daha az kalabalığın ve sesin olduğu başka bir alandadır. En yakınında çocuklar vardır ve birkaç adım ileride yetişkin insanların konuşmaları ve ellerindeki sopaları, cirit atma şeklinde ileriye fırlattığı anlar görülmektedir. Gündelik bir an'a odaklanan bu sahnede öne çıkan belirgin bir öğe yoktur. Seyircinin bakışı sahnede özgürdür.	Bu sahnede seyircinin bakışını belirgin bir biçimde yönlendirecek kişi ya da duruma rastlanmamaktadır.
4. Sahne	Seyirci Maasai halkının yaşadığı evlerden birindedir. "Kendisiyle birlikte" on kişinin yer aldığı bu evdeki herkes, seyircinin görüş alanındadır. Yaşlı adamın konuşmalarına eşlik eden bu insanların gündelik yaşamlarından bir an sunulmaktadır. Seyircinin bakışı sahnede özgürdür.	Bu sahnede seyircinin bakışını belirgin bir biçimde yönlendirecek kişi ya da duruma rastlanmamaktadır.
5. Sahne	İlk sahnedekine benzer bir biçimde seyirci Maasai halkından bir kadınla karşı karşıyadır. Kadın onun çok yakınında konumlanmakta ve ona bakmaktadır. Seyircinin bakışı doğrudan karaktere yönlendirilmektedir.	Bu sahnede seyircinin bakışı belirgin bir biçimde yönlendirilmektedir.
6. Sahne	Bu sahne Maasai halkının gündelik yaşamından bir parça içermektedir. Seyirci diğer insanlarla bir arada, onların evinin yakınındadır.	Seyirci bu sahnede herkesi seyredebilme özgürlüğü olmasına rağmen iki insan grubuna daha yakındır. Bazı insanlar onun görüş alanının

		çok uzağında yer almaktadır. Bu nedenle ona yakın olan diğer kişileri daha kolay takip edebilmektedir.
7. Sahne	Seyirci yeniden bir seremoninin içinde yer almaktadır. Ancak bu kez seremoni için oluşturulan çemberin tam merkezindedir. Bu alanda bakışın özgürlüğü sınırlıdır.	Bu sahnede seyircinin bakışı belirgin bir biçimde yönlendirilmektedir.
8. Sahne	Sahne Maasai halkının yaşam biçimlerinden bir an sunarak devam etmektedir. Burada bir grup insan inek sağmakta ve aralarında konuşmaktadır. Seyircinin bakışı özgürdür.	Bu sahnede seyircinin bakışını belirgin bir biçimde yönlendirecek kişi ya da duruma rastlanmamaktadır.
9. Sahne	Seyirci üçüncü kez aynı sahnenin tekrarındadır. Bu kez Maasai halkından bir erkekle karşı karşıyadır ve bu kişi onun çok yakınındadır. Seyircinin bakışındaki özgürlük oldukça sınırlıdır.	Bu sahnede seyircinin bakışı belirgin bir biçimde yönlendirilmektedir.
10. Sahne	Zamansal geçişin olduğu ilk sahnedir ve seyirci yeniden kalabalığın olduğu seremoni anındadır. Seremoniyi "onların arasından biri" olarak deneyimlemekte ve sahneyi eşit bir biçimde gözlemleyebilmektedir. Seyircinin bakışı özgürdür.	Bu sahnede seyircinin bakışını belirgin bir biçimde yönlendirecek kişi ya da duruma rastlanmamaktadır.

Tablo 5: *Nomads Maasai* Filmi Hikâye ile İlerleme Aşamaları

Etkileşim Hali:

Filmin bu aşaması öncelikli olarak seyircinin ne tür bir deneyim halinde olduğu ve *bakış*ının bu deneyimde nasıl konumlandırıldığı sorularına odaklanmaktadır. Bu konumlandırmanın tespiti diğer etkileşim türlerini belirlemek açısından önem taşımaktadır. Çünkü bunun ardından seyircinin film içinde *görünür* olup olmadığı ve buradaki etkiye göre ne tür bir *özdeşleşme* ya da *yabancılaşma* duygusuyla filmi tamamladığının tespiti yapılmaktadır. Öncelikli olarak seyircinin bu filmde "Bir karakter olarak seyirci: Seyircinin kısmi merkezi konumda olduğu film/Yarı aktif konum" sınıflandırmasına dahil olduğunu belirtmekte fayda vardır. Filmdeki diğer etkiler bu temel üzerinden ilerlemektedir. Seyircinin bu konumu onu bir anlamda "yerine koyma" etkisiyle bir araya getirmekte ve bu etkiyle filmi "onlardan biri gibi" başlayıp sonlandırmaktadır. Burada "yerine koyma" etkisi esasında "diğerleri"nin varlığıyla kurulmaktadır. Kenya'da Maasai halkının gündelik yaşamlarından bir gün sunan film, seyirciyi her sahnenin bir parçası olarak düşünmekte ve seyirci gerçek yaşamdan bir iz taşıyan "sanal öteki"nin yaşam deneyimine dahil edilmektedir. Bakışının kurulumu nedeniyle bu deneyimi daha etkin bir şekilde onların arasından gerçekleşmektedir.

Seyircinin film içinde bu yer alış biçimiyle *görünürlük/görünmezlik* durumu ön plana çıkmaktadır. Çünkü seyirci filmi onların bakış hizasında, onların arasında deneyimlemekle kalmamakta aynı zamanda onlar tarafından fark edilmektedir. Bu fark ediliş biçimi filmin ilk sahnesiyle kendisini ortaya koymakta seyirci bir anlamda oradaki halk tarafından "karşılanmaktadır". İlk sahnede Maasai halkından birinin seyirciye doğru gelmesi ve kesintisiz bir biçimde ona olan bakışını sürdürmesi, "seni görüyorum" mesajı vermektedir. Bu an seyirci için oldukça önemli bir andır. Çünkü "diğeri" tarafından seyrediliyor olması ona da aynı anda seyretme "hakkı" vermekte ve bu hak kendisini "diğeri"nin bedeni üzerinde kurmaktadır. Bu sahnelerin filmde toplamda üç kere yer alışı, mevcut anlamı pekiştirerek yeniden kurmaktadır. Seyirci sanal varlığıyla sanal ötekini yakından gözlemlemektedir.

Gerek bakışın kurulumu gerekse seyircinin filmdeki diğer etkileşimleriyle *yabancılaşma* duygusundan çok etkili bir *özdeşleşme* etkisinin ortaya çıktığını söylemek mümkündür. Onların arasındaki bakışıyla "yerine koyma" etkisi *yabancılaşma* etkisini en aza indirgemekte ancak bu etkinin tamamen yok olduğundan

söz edilememektedir. Seyircinin bu anları başlangıçta "fark edilme" duygusuyla bir rahatsızlık hissi meydana getirmemektedir. Ancak bu anların tekrarlanıyor olması yerini *yabancılaşma* etkisine bırakmakta ve bu etkiyle seyircinin "bakma" eylemi güçlü bir biçimde kurulmaktadır. Çünkü "bakılan" kişi yerel yaşamdan bir kişidir ve bunun için seyirciye "izin" verilmektedir. Filmin en önemli sahnelerinden olan bu sahneler *etkileşim hali*nin tüm unsurlarını burada toplayabilmektedir. Gerçek yaşamın içinden birinin sanal varlığı ile yine gerçek yaşamdan bir seyircinin sanal deneyimi tek bir sahnede bir aradadır. Üstelik bu bir aradalık kendisini "bakış" ve "seyretme" üzerinden defalarca kurmaktadır. Böylece seyircinin filmde *görünür* olduğu, bu sahnelerin tekrarlanmasıyla *yabancılaşma* etkisine gidildiği ve böylece seyirciye bu "seyir" için film içinden bir "an" verildiği anlamı ortaya çıkmaktadır.

Diğer yandan seyirci ile karakterin filmde "karşı karşıya" geldiği ilk an bir kez daha incelenmesi gereken bir andır. Çünkü seyirci bu sahnede ilk defa "olma" halindedir ve filme yönelik deneyimi henüz başlamıştır. Bu nedenle mekânın bilinmezliğinde filmin keşfine doğru ilerlemektedir. Böyle bir anda karakterle göz göze geliş anı geleneksel sinemadan farklı bir değerlendirmeyi gerektirmektedir. Çünkü bu etki geleneksel sinemada özdeşleşmeyi kıran ve seyirciyi rahatsız eden bir etkidir. Ancak 360 derece VR filmin "orada olma" deneyimine dayanması, bazı etkileşim hallerine izin vermesi ve başka bir seyretme biçimi ortaya koyması alışılmış tanımların dışında yeni bir bakış açısı yaratmaktadır. Film mekânında yer alan seyircinin karakter tarafından fark edildiği an, sanal dünyadaki "gerçekliğini" artıran etkili bir andır. Oradadır ve orada oluşu "fark edilişiyle" ispatlanmaktadır. Bu ispat seyircinin kendisine, kendi bedenine dönmesiyle kurulmaktadır. Tüm bu sebeplerle filmdeki ilk an ve bunun ilerleyen sahnelerle tekrarı öncelikle *hiper-özdeleşme* etkisi yaratmaktadır.

Diğer yandan filmin ilk sahneyle birlikte seyirciyi bu deneyime "çağırması", seyircinin filmde o topluluktan biri olarak konumlanması ve bu konumlanmanın "yerine koyma" etkisiyle bir araya gelmesi yeni bir etkinin oluşumunu sağlamaktadır: *hiper-özdeşleşme*'nin *self*-özdeşleşme'ye taşınması. Bu etki filmde, *6x9* filmindeki kadar belirgin, görünür ve sürekli değildir. Çünkü o filmin mekânında başka bir karakter yer almamakta ve seyirci tamamen kendine dönük bir deneyimin içinde bulunmaktadır. Bir diğer ifadeyle deneyimin merkezindedir. Ancak seyircinin *Nomads*

Maasai filminde, kendine dönük ve deneyimin merkezinde yer aldığı anlar daha kısıtlıdır. Bu anlar en belirgin biçimde seyircinin filmden bir karakterle göz göze geldiği anlardan oluşmaktadır. Ancak bunun dışında benzer etkinin yaratıldığı başka bir sahne daha vardır: Seremoni sahnesi. Esasında seyirci kendini film boyunca pek çok seremoninin arasında bulmaktadır. Ancak bu seremonilerin birinde deneyimini doğrudan kendisine yönelik gerçekleştirmektedir. Çünkü bu kez kalabalığın içinde seremoni halindeki insanların arasında yer almamakta, daha küçük bir grubun içinde konumlanırken, bu anları daha "doğrudan" deneyimlemektedir. İnsanların etrafını bir çember biçiminde sardığı bu anlar onun yeniden mekânda sıkıştığı ve deneyimin merkezinde konumlandığı anlardır. Diğer yandan çemberin dışında kalan alanların oldukça kısıtlı bir biçimde görüntülenmesi özdeşleşmeyi tamamen merkezde, yani seyircide toplamaktadır. Bu durum film deneyimini, *self-özdeşleşme* deneyimiyle bir araya getirmektedir. Böylece seyirci filmin tamamında olmasa da aralara yerleştirilen bazı sahnelerle deneyimin merkezinde yer almaktadır. Bu yer alış biçimi onun film içindeki konumunu *hiper-etki*ye taşımaktadır.

3.3.3. *Selyatağı* Film Çözümlemesi (Deniz Tortum – 2019- Türkiye)

İnsanın doğa ile olan birlikteliğini ve mücadelesini konu edinen *Selyatağı* filmi "Seyirci Sınıflandırması/Konumlanması", "360 Derece VR Hikâye Anlatımı: Deneyimi Sürdürebilir Kılma" ve "Seyircinin 360 Derece VR Film Deneyimi: Orada Olma" ana başlıklarıyla çözümlenmektedir. Bu film, modelin uygulandığı son film olmakta ve filmin ortaya koyduğu 360 derece VR deneyimi anlaşılmaya çalışılmaktadır.

3.3.3.1. 360 Derece VR Hikâye Anlatımı: Deneyimi Sürdürebilir Kılma

Bu başlık modelde yer alan "hikâye (olay örgüsü)", "zaman ve mekân tasarımı/kurulumu", "karakter", "bakışı yönlendirme/yönetme" unsurlarının *Selyatağı* filminde nasıl bir hikâye anlatımı ve deneyim biçimi ortaya koyduğunu içermektedir.

Hikâye (Olay Örgüsü):

Film insan ile doğa etkileşimini, doğanın korumacı ve tehlikeli yönünü bir arada vererek, bir grup insanın ormanda kaybolması ve bunun sebeplerini konu edinmektedir. *Yuva* (Emre Yeksan, 2018) filminden esinlenerek 360 derece VR biçiminde çekilen *Selyatağı*, insana ve doğaya aynı oranda odaklanmakta ve bu iki etkeni, ortak bir paydada birleştirerek seyircinin deneyimine sunmaktadır. Yönetmen bunu "acaba ormanın perspektifinden dünyaya bakabilir miyiz?"[176] sorgusuyla açıklamaktadır.

Film karanlık bir ormanda Veysel isimli birinin aranmasıyla başlamaktadır. Bu arayış devam ederken Veysel'i arayan polislerden biri yerde yatan bir başkasını görmekte, el fenerini kişiye doğru tutarak onun bulunduğu yere (ağacın gövdesine) yaklaşmaktadır. "Sen kimsin?" sorusunu soran polis onun uyuyor olduğunu fark etmektedir. Seyirci böylece daha ilk anlarda bir bilinmezle, karanlık bir atmosfer eşliğinde başlamakta ve bu anlar çevreden gelen ürkütücü seslerle devam etmektedir. Dolayısıyla hikâyenin ilk anları "tekinsizlik" anlarıdır.

Bu etki ilerleyen sahnelerde artarak devam etmektedir. Filmde insan ile doğa etkileşimi, "uyuma" eylemiyle bir araya getirilmekte ve hikâye bu üçgende ilerlemektedir. Uyku doğanın insandan intikamı ve insanın doğaya sığınması gibi iki ayrı durumu nitelemektedir. Böylece filmin anahtar öğelerinden biridir. Ormanda gecenin karanlığıyla başlayan hikâye sonraki sahnede kasabanın gündüz görüntüleriyle devam etmekte ve başlangıçtaki etki burada kendisini sessizliğe bırakarak farklı bir biçimde sürmektedir. Bu sessizlik hikâyeye yeni kişilerin girmesiyle bozulurken, hikâye köy ve orman arasında gelişme bölümüne doğru ilerlemektedir.

Hikâyeye genel olarak bir bilinmezliğin izinde garip seslerin duyulduğu, tekinsiz bir atmosfer hâkimdir. Doğa/insan etkileşimine yönelik bu atmosfer, iki unsur

[176] Yönetmen filmle ilgili görüşlerini 38. İstanbul Film Festivali kapsamında düzenlenen Filmloverss'ın gerçekleştirdiği etkinlikte açıklamaktadır. Emre Yeksan ve Anna Maria Aslanoğlu ile VR Yapım Hikâyesi: Selyatağı (24 Nisan 2019). FilmLoverss. Erişim Adresi: https://www.youtube.com/watch?v=RdSHrtM6M4c. Erişim Tarihi: Mayıs 2020.

arasındaki bağı, bu bağın zorunluluğunu, doğanın gücü ve bu güç karşısındaki insanın muhtaçlığını vurgulayarak gerçekleştirmektedir. İnsan doğaya muhtaç, doğa ise insandan üstündür. Seyirci ise bu hikâyede, olaylara biraz daha uzaktan bakarak, daha çok "gözetlemeci" pozisyonunda doğaya eşlik eden kişidir. Doğanın dinlendirici, huzur verici atmosferinin yanında bu etki daha çok onun korumacı ve mistik yönünün ön plana çıkarılmasıyla sağlanmaktadır. Bu durum filmin özellikle bazı sahnelerinde daha güçlü kılınmakta ve bir anda yükselen uğultu sesleri, ormanın karanlık mekânının içini doldurarak, hikâyenin doruk noktalarına ulaşılmaktadır. Bu anlara filmdeki kişilerin giderek artan uyuma eylemleri eşlik etmektedir. Sahnelerin değişmesiyle birlikte mekânlar ve kişiler de değişmekte; ancak "uyuma" durumu her mekânda kendini ormanın ürkütücü sesiyle birlikte devam ettirmektedir. Bu devamlılık filmin sonunda yeniden ağacın görüntüsünün üzerinde "*bunca yıllık ağacım, biçtim ekinimi, hazır harmanım. Bırak kendini düşeceğin yer gölgesi dallarımın*" cümlelerinin ekranda görünmesiyle sona ermektedir. Bu yazı hikâyenin belli anlarında ortaya çıkmakta ve giderek kendini tamamlayarak filmle birlikte sona ermektedir. Yazının ilk göründüğü sahnede –filmin başlarında- *Bunca yıllık ağacım* yazısı vardır. Hikâyenin ortalarında bu yazı "*Bunca yıllık ağacım, biçtim ekinimi, hazır harmanım* şeklinde devam ederken filmin sonunda aynı yazı *Bunca yıllık ağacım, biçtim ekinimi, hazır harmanım. Bırak kendini düşeceğin yer gölgesi dallarımın*" şeklinde tamamlanmaktadır. Aynı zamanda filmin leitmotiv'i olan bu yazı hikâyenin önemli anlarını oluşturmakta ve göründüğü sahnelerde bazı yeni eklemelere yer vermesiyle bir anlam ortaya koymaktadır. Öykü bu gibi öğelerin öne çıkmasıyla giriş-gelişme ve sonuç bölümlerinden oluşmakta ve deneyim sona ermektedir.

Zaman/Mekân Tasarımı/Kurulumu:

360 derece VR film çekim formatının çevreyi tamamen görüntülüyor olması seçilecek mekânı ve anlatılacak hikâyeyi önemli kılmaktadır. Çünkü 360 derece mekân 360 derece hikâye anlamına gelmektedir. Bu alanda göz çevreyi tamamen tarayabilmekte ve bu teknik mekânsal anlamda kör noktaya izin vermemektedir. Seyirci mekânın her köşesinde dikkatini çekecek noktalarla karşılaşabilmektedir. Dolayısıyla hikâyeye yön vermek ve hikâyeyi mekânın belli yerlerinde toplayabilmek seyirciyi bu alanlarda tutabilmek açısından önemlidir.

Selyatağı filmi, küçük bir kasabayı mekân olarak kurgulamakta ve filmin en önemli anlarını orman sahneleri oluşturmaktadır. Bu seçim aynı zamanda insan ve doğa birlikteliğine odaklanan filmin, bu birlikteliğin mekânsal olarak da kurgulanması anlamı taşımaktadır. İnsanın doğaya olan ihtiyacı ve doğanın insan üzerindeki hâkimiyeti mekânsal anlamda da bir birliktelik sağlamaktadır. Hikâye ormanda başlamakta, orman ve kasaba arasında devam etmekte ve yine ormanda sonlanmaktadır. Bu iki ayrı mekân filmin sonunda tek mekân olarak bütünleşmektedir.

Giriş mekânının ormanda olması sebebiyle seyircinin mekânsal deneyiminin ilk ipuçları da buraya aittir. Bu anlar her ne kadar gecenin karanlığında geçse de bu karanlığı kıran el fenerleri sayesinde, mekâna ilişkin bazı detaylar belli belirsiz görüntülenmektedir. Seyirci bu belirsizlik sebebiyle deneyiminin ilk anlarında "güvenli" bir ortamda değildir. Çünkü bu etki ormanın ürkütücü sesleriyle devam etmekte, mekân "tekinsiz" bir atmosferi çağrıştırmaktadır. Fakat bu anlar bir sonraki sahneyle birlikte biraz daha değişmektedir. Zaman geceden gündüze geçmiş, gecenin korkutuculuğu kendisini gündüzün sessizliğine bırakmıştır. Bu yeni mekân kasabadır. Buraya ilişkin ilk detaylar ise birkaç ev ve boş plastik sandalyelerdir. Zaman ve mekân değişse de bu değişim film hikâyesinin bir tekinsizlik içerdiği konusunda uzlaşmaktadır. Bu uzlaşım ilerleyen sahnelerde neler olabileceği konusunda ipuçları içermektedir. Deneyimin "güvensiz" bir ortamı mekânsal değişime rağmen bütünüyle sona ermemektedir. Bu anlarda gün ışığı mevsimin yaz olduğunu gösterirken, hangi yıl olduğuna ilişkin belirgin bir gösterge yoktur. Böylece herhangi bir zamana ait bir mekân algısı ve bu mekânda geçen bir hikâye etkisi söz konusudur.

Filmde zamanın şimdi'sinde ve şimdi'nin mekânında bazı anlık değişimler gözlemlenmektedir. Ormanın içinde kişilerin derin bir uykuda görüntülendiği sahnede atmosfer bir anda değişmeye başlamakta, ağaçların arası bir ağ gibi birbirini sarmakta, gün ışığı yerini yavaş yavaş hafif bir karanlığa bırakarak mevcut an ve mekânda değişim başlamaktadır. Mekâna ilişkin bu değişim, kişileri bir anda aynı zaman ve mekânda, başka bir atmosfere taşımaktadır. Bu yeni atmosfer yeni bir an'a geçişi nitelemektedir. Bu geçiş filmin hikâyesine yön vermekte ve deneyimi bir kez daha tekinsiz bir duruma taşımaktadır. Çünkü bu an bilinmedik ve beklenmedik bir andır. Dolayısıyla mekân ve hikâyenin bu birlikteliği seyirciyi de önemli derecede içine

almaktadır. Zaman/mekân, hikâye/seyirci ayrılmaz bir biçimde bir aradadır. Filmin bu gibi anları ve temel aldığı konu nedeniyle mekân oldukça ön plandadır. Zamanın varlığına yönelik belirgin bir durumun olmaması mekânın bu gücünü pekiştirmektedir. Odak mekân üzerinde yoğunlaşmakta, hikâye burada toplanmaktadır.

Karakter:

Film bir grup insanın ormanda birini aramasıyla başlamakta ve filmin ilk dakikalarında bu arayışla birlikte duyulan ilk isim "Veysel" olmaktadır. Bu aynı zamanda bir karaktere dair ilk bilgidir. Ardından polis telsiz sesleriyle birlikte karakterlerin kimliğine yönelik başka bilgiler de verilmekte; böylece karakter tanımlamaları genişlemektedir. Veysel'den sonra duyulan ilk isim ise yine telsizden gelen "Ali neredesin?" sorusuyla sağlanmaktadır. Bunlardan başka filmde yer alan diğer karakterler de polislerdir.

Filmde doğrudan bir kişiyi takip eden ve o çerçevede ilerleyen, öne çıkan bir karakter hikâyesi yoktur. Film daha çok kişiler çerçevesinde ilerlemekte ve bu kişilerin ekseninde gelişen bazı olaylarla hikâye aktarılmaktadır. Birtakım insanlar ağacın gölgesinde derin bir uykudayken, diğer insanların onlara ulaşma çabaları vardır ve bu çaba çeşitli karakterlerin film boyunca takibiyle anlatılmaktadır. Bir olaya yön veren, hikâyeyi ilerleten ya da seyirciyle etkileşime geçen bir karakter yaratımı söz konusu değildir. Bu da deneyimi karakterlerden çıkarmakta ve hikâyede öne çıkacak bir beklentiye odaklamaktadır. Ancak burada önemli bir nokta vardır. O da filmin ormanda geçen bazı sahnelerinde, güçlü bir ağaç gövdesinin görünümüyle ortaya çıkan yazılardır. Bu yazılar ormanın konuştuğu izlenimi yaratmakta ve seyirciyi buraya odaklayarak hikâyeye yön vermektedir. Dolayısıyla yaratılan bu etki filmin ana karakterinin orman ve ormandaki ağaç olma durumunu düşündürmektedir. Çünkü esasında olaylar o çerçevede gelişmekte ve yine orada toplanmaktadır. Yalnız bu yeterli değildir. Ağacın olduğu bazı sahnelerde yazının da belirmesi ağacın bir dili olduğu konusunda seyirciyi ikna etmekte ve onun filmde bir karakter biçiminde yer aldığına yönelik inancı pekiştirmektedir. "Bunca yıllık ağacım, biçtim ekinimi, hazır harmanım" açıklamasının olduğu bu sahneler karakter yaratımını kuvvetlendirmekte; filmin toplamda 3 ayrı sahnesinde (başlangıç-orta ve sonda) bu yazı görülmektedir. "*Bunca yıllık ağacım*." şeklinde başlayan ilk yazı filmin sonunda "*Bunca yıllık ağacım, biçtim ekinimi, hazır harmanım. Bırak kendini düşeceğin yer gölgesi*

dallarımın" şeklinde tamamlanmakta; bu durum film içinde ağacın bir karakter olarak varlığını ve buna yönelik etkisini de güçlendirmektedir. Dolayısıyla burada ana karakter bir insan değildir, ana karakter orman ve ormanın içindeki görkemli bir ağaçtır. Bu ağacın film içinde ortaya çıkardığı endişe ya da huzur verici gibi kimi sahneler hikâyeyi de burada toplamaktadır.

Burada bakılması gereken bir diğer unsur ise seyircinin film içindeki konumu ve dolayısıyla filmin içinde yer alış biçimidir. Çünkü bu yer alış şekli onun deneyimini filmdeki diğer karakterlerle bütünleştirip, bir karakter haline dönüştürebileceği gibi filmi yalnızca uzaktan deneyimleyen, hikâyenin içine doğrudan girmeyen bir konum da sağlayabilmektedir. Bu filmde seyirci hikâyenin, karakterlerin içinde değildir. Filmi üst bir açıdan deneyimlemekte, herhangi bir karakterle etkileşim halinde bulunmamakta ya da hikâye *6x9* filminde olduğu gibi seyirciye odaklanmamaktadır. Seyirci buradaki deneyiminde daha çok "gözetleyen" kişi konumundadır. Karakterlerin onu "gördüğüne" yönelik herhangi bir sahnenin de yer almaması bu "gözetleme" etkisini pekiştirmektedir. Böylece filmde seyirci "Seyirci Sınıflandırması" kategorisinde "Karakterleri gözetleyen biri olarak seyirci: Seyircinin izole olduğu film/Pasif konum" başlığı altında değerlendirilmektedir. Bu da onu "Etkiye maruz kalmama/Gözetleyen seyirci" yapmaktadır. Bu sebeple olayları takip eden, bu takipte herhangi bir müdahale alanı olmadan ve etkileşime girmeden hikâyede ilerleyen bir seyirci deneyimi yaratmaktadır. Buradaki konumlanmasının "pasifliği" deneyiminin etkisizliği anlamına gelmektedir. Daha önce de açıklandığı üzere diğer unsurlarla değerlendirdiğinde pasif olarak bahsedilen yalnızca konumlandırmasıyla ilgilidir ve konumu bu anlamda gücünü "gözetleyen" etkisinden almaktadır. Filmde müdahale etmeyen ama aynı zamanda "fark edilmeyen" etkisiyle karakterler üzerinde ve dolayısıyla hikâyede üst bir bakıştadır. Bu anlamda biraz daha bir karakter biçiminde yer alan ormanın gür ağacını anımsatmakta ve ona daha yakın durmaktadır. Çünkü deneyimi karakterlerin çok yakınında değildir ve mekânın biraz daha üstündeki konumuyla görüş alanı daha geniştir. Bu genişlik onu doğa ile yakınlaştırmaktadır.

Bakışı Yönlendirme/Yönetme:

Filmde hikâyede detay verme ve ilgiyi o detaya odaklandırma unsurlarından biri ağaçtır. Ve bu ağaç seyirciyi hikâyede *nesne* ile yönlendirme unsurlarından birini

oluşturmaktadır. Kimi sahnelerde ağaçla birlikte ortaya çıkan yazılar bu durumu pekiştirmekte ve detayı buraya yönlendirmektedir. Burada "ağaç" yukarıda da açıklandığı gibi bir karakter biçiminde de yer almaktadır. Fakat *nesne* olarak varlığı onunla birlikte ortaya çıkan yazılardadır. Böylece ağaç ve onun dili gibi yer alan yazılar seyirciyi hikâyede yönlendirmede temel belirleyenlerden biri olmaktadır. Bunlar aynı zamanda ağacın dile getirdikleridir ve seyircinin ilgisinin buraya yönlenmesi beklenmektedir. Çünkü bunlar filmin ana unsurlarındandır. Dolayısıyla film bu çerçevede ilerlerken orada beliren pek çok detay seyirci için önemli olacaktır. Seyircinin bir şekilde bu anları kaçırması film içindeki deneyimini de hikâye açısından eksiltecektir. Fakat bu yazıların birden fazla gösterilmesi ve atmosferin de bu yazılarla birlikte değişmesi bir nevi bu alana odaklanmayı zorunlu kılmaktadır. Doğanın insana ne söylediği ve insanın bu hikâyeden ne alması gerektiği bu yazıların takibiyle gerçekleşecek ve bu takibin zorunluluğu da bir anlamda seyirciyi hikâyede tutacaktır. Yazının belirdiği anlarda mekândaki seslerin güçlenmesi seyircinin buraya dikkatini verme ihtimalini kuvvetlendirmektedir. Bu anlamda önemli bir belirleyendir.

Diğer bir yönlendirme etkisi ise filmin ilk dakikalarıyla birlikte başlayan *kişi* unsuruyla sağlanmaktadır. Ormanda bir arayış içinde olan karakterlerin bir anda ağacın altında uyuyan insanlarla karşılaşması odağı o an'a, yani kişilere yönlendirmektedir. Bu anlar aynı zamanda seyircinin filmdeki ilk anlarıdır ve kavrama sürecini içermektedir. Filmdeki karakterlerin buraya yönelmesi (seyircinin de karanlık mekânda dikkatini dağıtacak çok seçenek yokken) seyirciyi de filmi takip etmek ve bu yöneliminin kaynağını anlamak için aynı yere odaklayacaktır. Merak unsuru böylece *kişi*de birleşmekte ve bu durum "sen kimsin?" sorusunun sorulmasıyla kesinlik kazanmaktadır. Böylece yönetmen filmin başlarında seyirciye hikâyede ilerlemesi için bir merak unsuru yaratmakta, bakışı oraya yöneltmekte ve bu merakı sonraki saniyelerde detay vererek pekiştirmektedir.

Bakışı *kişi*ye odaklamaya yönelik bir diğer sahneyse filmin ormandan kasabaya geçiş yaptığı sahnedir. Bu geçişte seyirci başlarda yalnız bırakılmıştır. Etrafta kimse yoktur; sadece bazı sesler duyulmaktadır. Bu durum mekâna bir kişinin girmesi ve telsizle konuşmasıyla bozulmaktadır. Böylece bakışı 360 derecenin herhangi bir alanında olan seyircinin yalnızlığı bölünmekte ve bir anlamda bakışındaki "boşluk"

sona ermektedir. Dolayısıyla bu geçiş, yönetmenin hikâyeye yön vermesi ve seyirciyi bu yöne çekmesi açısında etkili bir geçiştir. Kişi "Allah aşkına buraya birini yollayın" diyerek telsizle iletişim sağlamakta ve karşı taraftan buna yönelik bilgi edinmektedir. Bu anlarla yönetmen *kişi*ye dikkat çekmekte ve bu dikkati verdiği detayla sürdürmektedir.

Kişi aracılığıyla seyircinin dikkatinin hikâyeye yönlendirildiği bir diğer sahneyse telsiz konuşmalarına gelen cevaplar ve bu cevapların kimlerden geldiğinin seyirciye gösterildiği sahnedir. Köyde "buraya birini yollayın" şeklinde telsizle iletişime geçilen kişiyi seyirci bir sonraki sahnede görebilmektedir. Bu durum aynı zamanda seyirci için yeni bir mekândır. Konuşmalar arasındaki bu geçiş ve aralarındaki diyaloğun hikâyedeki belirleyici yönü, yeni 360 derece evrenin odaklanacak noktasını da belirlemektedir. Çünkü seyirci için burası yeni bir mekân ve dolayısıyla yeni bir keşif alanıdır. Bu yeni alanda seyirci keşif/kavrama sürecine içindeyken, hikâyenin devam etmesi için yönetmenin süreklilik sağlaması gerekmektedir. Dolayısıyla bu yeni mekânda odağın telsiz konuşmasına yönelmesi hikâyeyi ilerletmek anlamında önemlidir. Yalnızca seyircinin dikkatini bir yere odaklamak değil, onun ilerlemesini sağlamak için de seçilecek detaylar hikâye açısından zorunludur. Bu nedenle bakışın yalnızca belli bir yere odaklanması yeterli olmamakta; aynı zamanda bu odağın sürdürülmesi gerekmektedir. Bunda etkili olan bir diğer unsur ise *durum/aksiyon* anlarıdır.

Gecenin ürkütücü karanlığında bir ormanda deneyimine başlayan seyirci için bu dakikalarda, çevreyi 360 derece taramak daha kolaydır. Çünkü henüz bir *aksiyon* yoktur ve filmi takip etmek açısından belirgin bir zorunluluk oluşmamaktadır. Fakat bu aynı zamanda seyircinin bir beklenti içinde olması anlamına gelmektedir. Sonuçta bir hikâye deneyimleyeceğini ve onun filmdeki bu ilk dakikalarının geçici olduğunun bilgisine sahiptir. Kısa süre sonra polislerden birinin ayağının yerde yatan birine çarpması ve el fenerinden yansıyan ışığın o alana odaklanması aksiyonun başladığı ilk dakikalardır. Kişi bir ağacın altında uyumakta ve ona "sen kimsin?" sorusu sorulmaktadır. Başlangıç bu soruyla devam etmekte ve hikâye adım adım ilerlemektedir. Bu ilerleme ve ilerlemenin sağladığı belli bir yere odaklanma, 360 derece evreni küçültmekte ve seyircinin o aksiyona yönelmesiyle bakışı -yönelimi- kontrol altına alınmaktadır. Çünkü bu bir deneyimdir ve seyirci de tıpkı diğerleri gibi

ormanın içindedir. Ormanda oluşacak herhangi bir olumlu ve olumsuz durum onun deneyimini de etkileyeceğinden 360 derecede var olması bakışının odaklanmasıyla bir anlamda sınırlanmaktadır. Hikâye ilerlemekte ve bu hikâyede yer alan seyirci deneyimini bu ilerlemeyi takip ederek gerçekleştirmektedir. Filmin başlangıcının kısa bir süre sonra bir aksiyonla devam ettiği ve bu aksiyonun film boyunca tırmandığı görülmektedir. Polislerin arayışları, telsiz konuşmaları, insanların nereye kaybolduğunun bilinmemesi şeklinde devam eden bu olaylar filmde birbirini izleyen olaylardır. Bu bilindik aksiyonun değiştiği sahne ise ormandaki ağacın çevresini bir ağ gibi sarması ve atmosferdeki tekinsizliğin artmasıdır. Bu durum filmdeki aksiyonlar arasında yeni ve başka bir durumdur. Aynı zamanda 360 derece sahnenin tamamının bu aksiyonla sarılması seyirciyi de orada tutmakta ve kaçmasını imkansızlaştırmaktadır. Bu temel aksiyon seyirciyi neredeyse tamamen kontrol altına alan ve hikâyede tutan olaydır. Bundan başka benzer bir etkiye filmin sonlarına doğru kişilerin ağacın altında uyuduğu sahnede rastlanmaktadır. Burada tekinsiz ya da ürkütücü bir an yaratılmamaktadır; ancak bu sahnenin hikâyenin bir anlamda çözüme ulaştığı sahne olması seyircinin bakışını yeniden kontrol altına almaktadır. Dolayısıyla filmdeki hikâyeye ve akışa göre yerleştirilen kimi sahneler filmin ilerlemesi açısından son derece önemlidir. Seyircinin bu sahneleri takip etmesi hem zorunludur hem de bundan kaçmak kimi zaman neredeyse imkânsızdır. Çünkü bir film deneyimi temelde hikâye deneyimi anlamına gelmektedir. Seyirci ise (kendi yarattığı kurgu eşliğinde) hikâye ile birlikte ilerleyen kişidir.

360 derece VR filmde seyirciyi hikâyede yönlendirmek için kullanılan en etkili yöntemlerden biri de *ses*tir. Ses bu önemini her film için sürdürmekte fakat bazı filmlerde bu etki daha da ön plana çıkmaktadır. *Selyatağı* filmi bunlardan biridir. Filmin karanlık bir ormanda başlaması seyirciyi mekânsal olarak korkutucu bir atmosfere taşımakta ve ses bu atmosfere eşlik etmektedir. Böyle bir ortamda birine yönelik duyulan ilk ses ve isim "Veysel" ismidir. Bu ilk ayrıntıyla birlikte hikâye zaman, mekân ve karakterler üzerinden değil, ses üzerinden ilerlemektedir. Çünkü kaybolmuş birinin arandığı bilgisi, seyirciye ulaşan ilk bilgidir. Bir diğer ifadeyle hikâye ses aracılığıyla esasında ilk olarak bu bilgiyle başlamaktadır. Bu esnada ormanın tekinsizliği çevreden gelen uğultu sesleriyle 360 dereceyi sarmalamaktadır. Mekânın tekinsizliği ses kullanımıyla bir araya gelmekte ve seyircinin filmdeki ilk

anlarının deneyimini güçlendirmektedir. Mekânda karanlığın hâkim olması 360 dereceyi sınırlandırırken, ses kullanımı ise bu sınırlandırmadan etkilenmemekte, bir anlamda daha özgür var olabilmektedir. Çünkü seyirci, içinde bulunduğu mekânı bu atmosfer sebebiyle 360 derece gözlemleyemezken sesi 360 derece duyabilmektedir. Dolayısıyla bu sahnede ses kullanımı mekânı desteklemekte hatta onun bir adım ötesine geçmektedir. Film telsiz seslerinin de güçlü bir şekilde duyulmasıyla devam ederken bu esnada ağacın altında uyumakta olan birinin varlığı tespit edilmektedir. Bu sahne, fondaki gerilim müziğiyle bütünleşmektedir. Ses 360 derece mekânda ve bu mekânın her köşesinde yankılanmaktadır.

Mekânın ormandan, kasabaya geçmesiyle birlikte ses de bu geçişi sağlamakta ve yeni sahneye eşlik etmektedir. Sakin, kimsenin olmadığı bir mekâna ışınlanan seyirci, bu kez yalnızca çevresinden gelen seslerle birliktedir. Polis aracı ve telsiz seslerinin ağırlıklı olduğu bu sahnede kişiyi belli bir noktaya yönlendirmekten çok, bulunduğu ortama dair bilgi verme amacıyla ses kullanımına gidilmektedir. Çünkü bu sesler sonrasında hayvanların çan sesleriyle devam etmektedir. Böylece mekânsal geçiş ve bu mekânın nasıl bir yer olduğu gibi kimi bilgiler, ses aracılığıyla sağlanabilmektedir. Fakat burada öne çıkan herhangi bir olayın olmaması seyircinin bakışını özgürleştirmektedir. Bir nevi seyirciye bulunduğu yeni mekânı keşfetmesi için "fırsat" verilmektedir. Çünkü bu an bir süre sonra mekâna girecek yeni bir sesle sona erecek ve bakış bu sese yönelecektir. Her seyircinin farklı bir yere bakma ihtimali olan bu sahne, mekâna birinin girdiğine yönelik ayak seslerinin duyulmasıyla odağı yeni bir noktaya çekmektedir. Seyircinin buraya yönelmesi olasıdır çünkü bir süre orada yalnız kalmıştır. Keşfini sürdürmesi içinse bilgi edinmesi gerekmekte; bu yeni ses yeni bir bilgi anlamına gelmektedir.

Filmde seyirciyi sese odaklayacak sahnelerden biri de uzaktan bir helikopter sesinin duyulduğu ve bunun giderek yaklaşarak hızla mekândan geçtiği sahnedir. Bu sahne, filmi takip eden seyircinin bakışını, sesin geldiği noktaya, yani gökyüzüne yöneltme ihtimali oluşturmaktadır. Çünkü bu ses çevresini analiz eden seyirci için giderek yükselen ve yaklaşan bir helikopterin varlığını ifade etmektedir. Bu durum aynı zamanda belirgin bir yönlendirme etkisi taşımamaktadır. Bu anın "dikkat çekme", "merak uyandırma" gibi duygularla sürmemesi buraya olan etkiyi kısa tutabilmektedir. Ancak ses sayesinde yaratılan atmosferin etkili kılınması, sesin önce

uzaktan duyulup sonra yakınlaşması, 360 derece VR film evrenini güçlendirmek ve gerçekliği etkili kılmak için önemlidir.

Filmde sesin en etkili kullanıldığı sahnelerden biri, gündüz ormanın içinde uyuyan 4-5 kişinin görüntülendiği ve film atmosferinin bir anda değişmeye başladığı sahnedir. Bu sahneyle mekâna kasvet hâkim olmakta ve bu anlar yeniden tekinsizlik hissiyle devam etmektedir. Burada sesin varlığı ise oldukça belirgindir. Ortamı saran bu ses bir uğultu gibidir ve filmde bir süre devam etmektedir. Sahneler ve mekânlar değişmekte ancak her geçişte ses, bu duruma eşlik etmektedir. Uğultuya rüzgâr, ıslık ve nefes sesleri gibi diğer bazı sesler de katılmaktadır. Sesin bu varlığı mekânın değişip köye geçmesiyle birlikte sürmekte ve bu kez ineklerin çan seslerini de yanına almaktadır. 360 derece sanal mekânın her köşesinden bu ses aynı eşitlikte duyulmaktadır. Sahneler arası geçişlerde mekânlar, kişiler değişse bile ses o evrene yayılmakta, hâkimiyet kurduğu alanı genişletmektedir. Böylece seyircinin bakışı 360 derecenin belirli noktalarında toplanmamaktadır. Seyirci bulunduğu mekânı bütünüyle deneyimlemektedir. Ses bir anlamda yeni bir olay/aksiyon işlevi görmektedir. Herkesin, her şeyin ötesine geçmiş ve hâkimiyet kurmuştur. Bu durumu bir süre devam ettirmesi ve mekânsal geçişlerden etkilenmemesi onun filmdeki varlığını kuvvetlendirmektedir. Ses kullanımı bir "varlık" biçiminde yer almaktadır.

3.3.3.2. Seyircinin 360 Derece VR Film Deneyimi: "Orada Olma"

Bu başlık modelde yer alan "ilk defa olma (bulunma) hali", "ilk kavrayış/keşif", "hikâye ile ilerleme", "etkileşim hali" unsurlarının *Selyatağı* filminde yarattığı seyirci deneyimi ve "orada olma" etkisini içermektedir.

İlk Defa "Olma" (Bulunma) Hali:

Film, tanıtım yazılarının görüntüleriyle başlamakta, bu esnada karanlık fonda gerilim müziği duyulmaktadır. Burada henüz hikâyenin gerçek mekânına geçiş yapılmamaktadır. Yine de karanlığın içinde gerilim müziğiyle sanal evrene geçen seyirci için filme yönelik ilk ipuçları verilmektedir. Bu, seyircinin sanal dünyaya geçiş yaptığı ancak hikâye deneyimine başlamadığı ilk anlardır. Bu girişten kısa süre sonra birtakım el feneri aydınlatmalarıyla karanlık mekânının bu atmosferi yer yer

kırılmaktadır. Kırılmayla birlikte seyirci gerçek anlamda film evrenine geçmekte ve bu evrendeki "olma/bulunma" halini başlatmaktadır. Bu esnada gerilim müziği devam etmekte, karanlık atmosfer yer yer fener aydınlatmalarıyla sürmekte ve bazı ayak sesleri duyulmaktadır.

Deneyimin ilk anları için bir gerilim ortamı düşünülmüş ve seyirci hikâyeye buradan başlamıştır. Bu nedenle içinde bulunduğu durumu kolayca kavramak ve "olma/bulunma" halini güvenli bir alanda gerçekleştirmek zorlaşmıştır. Bu bir anlamda onun 360 derece VR film deneyiminin kısıtlı bir biçimde gerçekleştiği bir başlangıçtır. Çünkü burada çevrenin yeterince algılanamıyor olması 360 dereceyi de aynı biçimde görünmez kılmaktadır. Bu tür bir girişle filme ilk adımını atan seyirci gerek içinde bulunduğu mekânın belirsizliği gerekse onun buradaki varlığına eşlik eden gerilim müziğiyle "olma/bulunma" halinde tekinsiz bir konumdadır.

İlk Kavrayış/Keşif:

Seyircinin "ilk defa olma/bulunma" hali ve devamında bu sürecin kendisini bir kavrayış/keşfetme sürecine bırakması, deneyimin bu aşamalarını daha çok mekân üzerinden tanımlamaktadır. Çünkü kişi olma halini de kavrayış halini de öncelikli olarak içinde bulunduğu mekânla kavramaktadır. Mekânlar değiştikçe yeni alanı kavrama ve keşfetme süreçleri bir anlamda yenilenmektedir. Her şeyden önce 360 derece VR film seyirci için bir deneyim anlamına gelmekte ve bu deneyim seyircinin filmde "olması/bulunması" ile gerçekleşmektedir. Bulunma halini yaşayan seyircinin bir sonraki aşaması ise "bulunduğu yeri" kavrama ve keşfetme aşamasıdır.

Seyircinin karanlık bir ormanda filme katılımıyla gerçekleşen "olma" hali sonrasında içine girdiği evreni keşfetme süreciyle devam etmektedir. Bu keşif ve anlama hali muhakkak ki geleneksel sinemada da sağlanmaktadır. Seyirci bir film başladığında kişileri, mekânı ve zamanı bir olay çerçevesinde anlamaya çalışmaktadır. Ancak 360 derece VR'da bu durumu yeniden incelemeyi gerektiren unsur, VR'ın seyretmeye değil seyirciyi de içine alan bir deneyime dayanmasıdır. Bu filmde de seyircinin "ilk defa olma/bulunma hali"nin karanlığın ağır bastığı, yer yer ayak seslerinin ve gerilim müziğinin duyulduğu ve aydınlatmanın çok az olduğu ortamda başlaması, onu tekinsiz bir atmosferde yalnız bırakmaktadır. Dolayısıyla seyirci için çevresini, kişileri keşfetmek daha hızlı bir süreci gerektirmektedir. Çünkü seyirci

karakterlerle birlikte filmin içindedir. Sanal gerçekliğin kişileri fiziksel gerçeklikten neredeyse bütünüyle soyutlayan bu durumu, filme ışınlanan kişide bazı deneyim süreçlerini de değiştirmektedir. Seyirci için durumu, kişileri kavrama ve etrafı keşfetme isteği bu kez daha "zorunlu" ve "hızlı" hale gelmektedir. Bu filmde seyirci kendisini yeterince güvende hissetmediği bir mekânda çevresini keşfetmeye çalışmaktadır.

Filmde keşif sürecini kasvetli bir mekânla başlatan seyircinin, bu tekinsiz atmosferi bir süre sonra çevreden gelen "Veysel" sesleriyle kırılmaktadır. Karanlığın içinde yalnız değildir ve etrafında insanlar vardır. Ancak ortamdaki doğa sesleri, hışırtılar ve fondaki gerilim müziği devam etmektedir. Bu esnada çevredeki insanlar birbirleriyle konuşmakta ve yer yer telsizle başka insanlarla iletişim kurmaktadır. Seyirci için çevresinin keşfi, kişilerin keşfine doğru ilerlemekte ancak bu keşfe onların yüzlerini görmeden sadece seslerini duyarak ulaşmaktadır. Mekâna yönelik ilk kavrayış ormanın karanlığında başlarken, karakterlere yönelik ilk izlenim de aynı belirsizlikte seslerle sağlanmaktadır. Dolayısıyla bu sahneler seyirci için gerçek anlamda bir keşif sürecini ifade etmemektedir. Her şey bulanıktır ve tekinsizdir. Bu durum ortamdaki ağacın görüntüsü ve üzerinde beliren "*Bunca yıllık ağacım*" yazısıyla kendisini pekiştirerek devam etmektedir. Keşif aşaması bu şekilde devam ederken bu bulanıklığın ve tekinsizliğin kırıldığı sahne bir sonraki sahnedir. Bu kez atmosfer aydınlıktır ve çevreyi görmek, dolayısıyla keşfetmek daha kolaydır. Üstelik bu yeni mekânda yalnızdır. Çevrede birkaç çan sesinden başka hiçbir ses yoktur. Seyircinin yeni mekân keşfi kendisini karanlıktan aydınlığa bırakırken, burada yalnız olması başlangıç için mekân keşfini kolaylaştırmaktadır. Kısa bir süre sonra mekânda araç ve insan sesi duyulmaktadır. Bu aynı zamanda seyircinin yalnız olma halinin sona erdiği andır. Filmin açılış sahnesi ve devamındaki bu ilk sahne bir anlamda birbirine benzemektedir. Her ikisinde de kısa bir süre seyircinin mekânda yalnız bırakılmasıyla keşfi başlamakta ve bir süre sonra mekâna insanların gelmesiyle sessizlik sona ermektedir. Bu kısa süreli yalnızlık kişilerin keşif sürecini mekâna yöneltirken, bu yönelim mekâna insanların gelişiyle karakterlere odaklanmakta ve bu andan itibaren diyalogların takibi başlamaktadır. Böylece filmde kavrama/keşfetme süreci iki mekânda sağlanmaktadır: kasaba ve orman. Seyirci bu iki mekân arasında keşfetme biçimlerini yenilemekte ve hikâyede ilerlemektedir.

Hikâye ile İlerleme:

VR filmin sağladığı çevreyi 360 derece gözetleyebilme durumu, hikâyede kişilerin belli oranda özgürce hareket etmesi anlamına gelmektedir. Bu alanda kişinin kazandığı özgürlük hikâyede var olup keşif sürecini yaşadıktan sonra *bakış*'ı ile sağladığı "hikâyede ilerleme" etkinliğidir. Yönetmen seyircinin bakışını hikâyede toplayabilmek için bazı ipuçları kullansa da seyirci kendi kurgusunu oluşturmaya devam etmektedir. Dolayısıyla seyircinin ne gibi keşiflere çıkabileceği, bakışını nereye yönlendirebileceği gibi pek çok sorunun tespiti önemlidir. Bu sürece etki edense, seyircinin konumlandırılma biçimi, filmde görünür olup olmadığı, özdeşleşme-yabancılaşma duygularını ne şekilde ve hangi oranda yaşadığı gibi adımlardır ve bunların her biri tek bir yerde, yani *bakış*'ta toplanmaktadır. Böylece 360 derece film deneyimi, bir hikâyenin sanal evreninde ve bu evrenin kimi zaman kestirilemez genişliğinde varlık göstermek demektir. Bu varoluşta keşfedilecek evrenin noktaları ve bu noktaların seyirciye ne gibi özgürlük alanı tanıdığı *bakış*taki serbest olma haliyle ilintilidir. *Selyatağı* filminde seyircinin hikâyeye üst bir açıdan, geniş bir çerçeveden baktığı görülmektedir. Bu şu anlama gelmektedir: Seyirci filmin sanal mekânına ışınlansa da doğrudan olayların ve karakterlerin arasında değildir. İlerde de değinileceği üzere onlar tarafından fark edilmemekte ve aralarında herhangi bir etkileşim söz konusu olmamaktadır. Burada seyircinin filme bakışı bir nevi "tanrı bakış" konumundadır. Bu doğrultuda filmin sahnelerdeki değişimleri ve hikâyede ne şekilde ilerleme sağlandığı incelendiğinde *bakış*ın şu şekilde "yönlendiği/yönlendirildiği" görülmektedir:

1. Sahne: Seyirci filme karanlık bir ormanın içinde başlamakta ve buradaki kısa süreli yalnızlığı karakterlerin gelmesiyle sona ermektedir. Bu esnada seyircinin bakışını yönlendirebileceği alanlar ormanın karanlığında yer yer beliren fener ışıklarını takip etmekten ibarettir. Bu nedenle keşif oldukça sınırlıdır. Sonra "Veysel", "Abi" gibi seslerle bakış sesin yönünü takip etmeye başlamaktadır. Bu seslerin yükseklikleri arasında belirgin farklılıklar yoktur; ancak yine de bazıları daha yakından duyulmaktadır. Böylece bakış, görüntü alanından çıkıp daha çok sesin geldiği alana yönelebilmektedir. Bu aynı zamanda yönetmenin filmde ses aracılığıyla bakışı yönlendirebilmesinin de bir örneğidir. Bu sahnede seyircinin bulunduğu

ortamın dışına çıkıp kendi bakışını oluşturabileceğini söylemek doğru değildir. Çünkü her yer karanlıktır ve bakış için keşfedilecek şeyler sınırlıdır. Dolayısıyla bakış ışığın ve sesin geldiği yönü takip etmektedir. Zaten sonrasında ışıkla birlikte karakterler de görünmeye başlamakta ve seyirci bir süre sonra bu alanlara yönelebilmektedir.[177] Burada seyirci, çevreye yeni gelenleri bir keşif/kavrayış süreciyle birlikte özgür bir alanda takip etmektedir. Ancak bu esnada karakterlerden birinin yerde yatan bir başka kişiye çarpıp korkması bakışı bu eyleme yönlendirmektedir. Bu, seyircinin filmde var olduğu kısa andan itibaren içinde bulunduğu ilk aksiyondur. Ardından sahne yerde yatan bu kişinin varlığına yönelik detay vermekte ve seyircinin odağı sürdürülmektedir. Çünkü el fenerleri bu kez kişinin yüzüne tutulmakta ve ilgi doğrudan o alana yönelmektedir. Diğer yandan çevrenin karanlık olması ve ışığın yalnızca el fenerlerinin olduğu noktada toplanması, yönelebilecek diğer alanları da kapatmaktadır. Kişi böylece hikâyeyi bir anlamda "kaçamadan" takip etmektedir. Devamında bu detay sona ermekte ve ilgi yeniden geniş bir çevreye dağılmaktadır. Bu esnada çevredeki kişilerden biri el fenerini ağacın gövdesine doğru uzatarak "sen kimsin?" sorusunu sormaktadır. Burada bakış yeniden bu yeni duruma yönlendirilmektedir. Ardından ekranda "*bunca yıllık ağacım*" yazısı belirmekte, bu yazıya fonda ürkütücü bir ses eşlik etmektedir. Bu esnada sahnedeki tüm ışık yazının belirdiği o alanda toplanmaktadır. Seyircinin bulunduğu çevreyi keşfettiği fakat bu çevrenin sınırlı bir görüş alanından oluştuğu bu ilk sahne, bakışın özgürlüğünün kısıtlı kaldığı ve yönetmenin yönlendirmelerinin daha ön plana çıktığı sahnedir. Dolayısıyla seyircinin bakışının kontrolü daha kolay olabilmektedir.

2. Sahne: Bu kez seyirci zamansal olarak geceden gündüze geçmekte, bu geçişle çevresini daha rahat bir biçimde gözlemleyebilmektedir. Tıpkı ilk sahnede olduğu gibi bir süre mekânda yalnız kalmaktadır. Etrafta çevre sesleri dışında başka hiçbir ses

[177] Bu tür ihtimallere yer verilmesinin sebebi daha önce de belirtildiği gibi araştırma metodunda açıklanan unsurların takibine dayanmaktadır. 360 derece VR deneyiminin seyirciye geniş bir alan sunması onun bakışını kesin bir şekilde kontrol altına alınmasını zorlaştırmaktadır. Bu zorluktan dolayı yönetmen filme hikâyeyi takip ettirecek ipuçları koymaktadır. Bu sayede seyirci üzerinde hikâyenin takibini sağlayabilmektedir. Diğer yandan 360 derece sanal evren her ne kadar bir özgürlük alanı sağlasa da seyirci orada bir film, bir hikâye deneyimi için bulunmaktadır. Bu deneyimden kopmaması için hikâyeyi takip etmesi bir anlamda zorunludur. Bu nedenle film çözümlemelerini yaparken özellikle seyircinin deneyimine odaklanılan bu bölümde bu unsurları yeniden hatırlatmakta fayda vardır. 360 derece sanal evren olasılıkları daraltmanın çok zor olduğu, filmi yönetmen ve seyirci ekseninden iki kez kurulduğu, hatta aynı seyircinin birden fazla filmi deneyimlemesiyle kurgularını yeniden oluşturabileceği geniş bir alandır.

duyulmamaktadır. Bu alan onun bulunduğu yeri daha rahat gözetleyebilme ve keşfedebilme açısından özgür olduğu bir alandır. Çevrede yalnızca bir cami, ev, kulübe ve boş sandalyeler vardır. Bu kısa anın ardından uzaktan bir araç yavaşça görüntüye girmektedir. Burada seyircinin bakışı aracın geldiği yönde değilse bile araç sesinin 360 derece duyuluyor olması seyircinin bu konuda bilgi edinmesini sağlamaktadır. Görüntü burada seyirciyi yönlendirmek için garanti vermese de sesin 360 dereceye yayılması bu anlamda görüntünün önüne geçmektedir. Diğer yandan bir süredir mekânda yalnız olan seyircinin buraya yönelerek yeni bir durumu keşfetme olasılığı da yüksektir. Çünkü çevrede dikkati toplayacak başka hiçbir şey yoktur. Aracın gelmesiyle birlikte seyircinin yalnızlığı sona ermekte ve onun için yeni bir takip süreci başlamaktadır. Araçtaki karakterin telsiz konuşması yapması ve karşıdan bazı cevapların duyulması hikâyede ilerlemek için bakışı sürdürebilir kılmaktadır. Dolayısıyla seyircinin bu noktadan sonra hikâyeye çekilme ihtimali yüksektir.

3.Sahne: Bu sahne bu kez telsizin diğer ucundaki kişilerin görüntülendiği orman yolundaki kişilerle başlamaktadır. Bir önceki sahnede başlayan diyalogların buradaki karşılığıyla devam etmektedir. Diğer yandan bu mekân seyircinin yeni mekânıdır ve bir kez daha keşif sürecindedir. Çünkü hala mekânlar birbirini takip etmeye başlamamakta her sahne yeni bir durumu nitelemektedir. Bu sahne dikkati bir noktaya toplayacak herhangi bir kişi, nesne ya da aksiyona sahip değildir ve diğer sahnelere göre seyircinin daha özgür kaldığı bir sahnedir. Burada ağırlıklı olarak telsiz diyalogları yer alsa da bu durum doğrudan bir yönlendirme etkisi yaratmamaktadır. Seyirci telsizde konuşan kişiyi takip edebileceği gibi diğer tarafta spor yapan bir başka kişiyi de izlemeyi seçebilmekte ve bu esnada eş zamanlı telsiz konuşmalarını da dinleyebilmektedir. Bunlar arasında ağırlık kazanan ve birinin daha ön plana çıktığı herhangi bir aksiyon yoktur.

Bu sahne bir süre bu şekilde devam ettikten sonra gittikçe yakınlaşan bir helikopter sesi duyulmaktadır. Burada bakışın helikoptere yönelmesi muhtemeldir. Çünkü o an seyircinin odaklandığı özel bir durum zaten yoktur ve helikopterin çevreye girişiyle birlikte yeni bir durumun oluşma ihtimali başlamıştır. Ancak sahnenin mevcut olağan durumu devam etmekte, sadece bu rutinliğin içinde seyircinin dikkati bir anlığına gökyüzüne çekilmektedir.

4. Sahne: Bu kez 360 derece sanal evren yeniden ormana odaklanmaktadır. Burada ormanda çalışan insanlar vardır. 360 derecenin büyük bölümünü bu görüntüler doldurulurken diğer yandan ağaçların arasında fotoğraf çekilen bir başka kişi görülmektedir. Seyirci burada belirgin bir biçimde yönlendirilmemekte, öne çıkan herhangi bir noktaya rastlanmamaktadır. Bir kez daha yeni ortamın kavrayış ve keşif sürecindedir ve çevreyi eşit mesafede gözlemleyebilmektedir. Ortamdaki belirgin tek diyalog, fotoğraf çekilen ve çeken kişinin birbirleriyle olan gündelik iletişimleridir. Bu durum bakışı bir süreliğine orada toplasa da konuşmaların hikâyeye yönelik herhangi bir bilgi içermiyor olması dikkati uzun süre o alana yönlendirmemektedir. Bu esnada ormandaki kişilerden biri ufak bir çığlık atmaktadır. Ona ne olduğu sorulduğunda "bir şey yok, böcek, çok böcek var" şeklinde cevap vermektedir. Bu sahne dikkati bir anlığına bu çığlığa ve sonrasına odaklamaktadır. Çünkü oradaki böcekler aynı zamanda filmin bütününe, ormanın diline ilişkin ipuçları taşımaktadır. Devamındaki diyaloglar ise Ali'ye ulaşmaya yönelik telsiz konuşmalarıdır. Ali'den cevap alınamamaktadır.

5. Sahne: Bu kez sahnede ormanda uyuyan Ali ve çevresindeki diğer insanlar vardır. Hepsi derin bir uyku içindedir. Burada telsiz konuşmaları duyulmakta, bu konuşmalardan Ali'nin arandığına yönelik bilgi edinilmektedir. O esnada orman gerilimli bir atmosferin içindedir ve çevredeki sesler bunu desteklemektedir. Burada seyircinin dikkatini tek bir noktaya yönlendiren bir durum söz konusu değildir. Yalnızca ormanda altı kişinin yerde uyuduğu görülmektedir. Ancak bu sahne geri plandaki gerilim ses ve müzikleriyle tekinsiz bir durumun da habercisidir. Dolayısıyla seyircinin "özgür gözetimi" yine buna ilişkin bir ses kullanımıyla yönlendirilmektedir. Bu anların ardından bir anda ağaç kökünün kopuşu, parçalanışı ya da büyümesini andıran bir ses ortama yayılmaktadır. Böylece seyircinin deneyimi sesin geldiği noktaya odaklanabilmekte ve bakışını bu yönde değiştirebilmektedir. Bu yönelim devamında ağacın üzerinde beliren "*Bunca yıllık ağacım, biçtim ekinimi hazır harmanım*" yazısıyla detaylandırılmaktadır. Sonrasında tüm alanın ağaçlarla örüldüğü, birbirine sarıldığı bir ortamda orman seslerinin de bu görüntüyü daha ürkütücü hale getirmesiyle seyirci kıstırılmış gibidir. 360 derece bir sanal mekândadır ancak ağaçların sağladığı bu görüntüyle bir kapanda gibidir. Kişiler görkemli ağacın gövdesinde uyumakta, etraf ağaç dallarıyla örülerek daha da karanlık hale gelmekte ve

yalnızca büyük ağacın çevresi biraz daha aydınlık bırakılmaktadır. Seyirci her ne kadar bu filmi "üst bir bakış" açısı ile seyredip, karakterlerin arasında olmasa da bulunduğu çevreyi tamamen saran bu etki onu da mekânın içine almıştır. Seyirci olayları bu kıstırılmışlığın içinde gözlemlemektedir.

6. Sahne: Ormanın diğer tarafında da herkes ürkütücü orman sesinin ağırlığıyla yerde uyuyor pozisyondadır. Yalnızca aralarından biri uyanıktır ve o da neler olduğunu anlamaya çalışmaktadır. Telsizle iletişim kurmaya çalışarak "Mahir beni duyuyor musunuz? Ben Yakup, duyuyor musunuz beni?" diye haber almaya çalışmaktadır. Burada seyirci, tüm uyuyanlar arasında uyumayan tek kişinin telaşı ve diğerleriyle telsiz aracılığıyla iletişim kurma çabasına yönelebilmektedir. Çünkü bu kişi diğer uyuyanlar arasında uyanık kalmasıyla film adına bilgi taşıma ihtimali oluşturmaktadır.

7. Sahne: Orman yolundaki polislerin tamamı uyumaktadır. Burada seyirciyi doğrudan belli bir noktaya yönlendirecek herhangi bir olay, kişi veya nesneye rastlanmamaktadır. Sahneler arası geçişler hızlanmakta, filmin sonuna doğru yaklaşılmakta, seyirci de böylece adım adım ana fikre doğru ilerlemektedir. İnsanların uyuyan görüntüleri giderek sahneyi daha çok doldurmakta; sahne esasında "uyuma" eylemine odaklanmaktadır.

8. Sahne: Bu sahne bir kez daha boşaltılmış köyü görüntülemektedir. Fonda gerilim müziği devam ederken hayvanlar dışında çevredeki tüm polislerin tıpkı diğerleri gibi uyuduğu görülmektedir. Seyirciyi belli bir noktaya yönlendiren herhangi bir unsura rastlanmamakta; sahne bir kez daha insanların uyumasına odaklanmaktadır.

9. Sahne: Görüntüde yeniden görkemli ağacın altında uyuyan insanlar vardır. Bu insanlara çevredeki diğer insanlar da katılmakta ve onlar da yere yatıp uyumaya başlamaktadır. Seyirci bu anı gözetlerken yeniden ağaçtan geldiği düşünülen ses ortama hâkim olmakta ve bakış sese yönlendirilmektedir. Bunun devamında ağacın üzerinde "*Bunca yıllık ağacım, biçtim ekinimi hazır harmanım. Bırak kendini düşeceğin yer gölgesi dallarımın*" yazısı belirmektedir. Bu yazı ekranda kelime kelime ilerlerken ses de aynı biçimde adıma adım yükselmektedir. Dolayısıyla seyirci bu esnada ağaca ve ağacın üzerindeki yazıya güçlü bir biçimde yönlendirilmektedir.

Bu doğrultuda *hikâye ile ilerleme* kategorisiyle her sahnenin ortaya koyduğu anların seyircideki "Gözetlenebilecek Çevre/Özgür Alan" ile "Yönlendirilen/Yönetilen Bakış" etkisi aşağıdaki gibidir:

	Gözetlenebilecek Çevre/Özgür Alan	**Yönlendirilen/Yönetilen Bakış**
1.Sahne	Seyirci karanlık bir ormandadır, henüz herhangi bir durum oluşmamıştır ve mekânın karanlık atmosferi nedeniyle (bu alanda henüz doğrudan bir yönlendirmeyle karşılaşmamış olmasına rağmen) özgürlüğü sınırlıdır.	Sahneye birileri girmekte ve el feneriyle çevre yer yer aydınlanmaktadır. Bu, seyircinin ışığın ve sesin geldiği yöne doğru bakışını yönlendirme ihtimali oluşturmaktadır. Seyirci zaten karanlıktadır ve bu ışıkları takip etme olasılığı yüksektir.
	Seyircinin ışıkları ve dolayısıyla kişileri takip ettiği bu alanda yeni bir durum oluşana kadar bakışı bir süreliğine özgürdür.	O esnada kişilerden biri karanlıkta birine çarpmakta ve yerde yatan kişiye yönelik detay verilerek hikâye ilerlemektedir.
	Seyirci etrafındaki kişileri yeni bir etki olmadan gözetleyebilmektedir.	"Sen kimsin?" sorusunun oradaki bir kişi tarafından ağacın gövdesine doğru yaklaşarak sorulması ve bununla birlikte "*bunca yıllık ağacım*" cümlesinin ekranda belirmesiyle bakışı yönlendirecek yeni bir ipucu ortaya çıkmaktadır.
	Bu sahnede seyirci bir köydedir ve çevresi aydınlıktır. Dikkat dağıtacak	Çevreye bir araç girmekte ve bu aracın sesi belirgin bir

2. Sahne	bir unsur yoktur ve keşif alanı daha özgürdür.	şekilde duyulmaktadır. Mekânda bir süre yalnız kalan seyirci için bu an yeni bir andır. Devamında görüntüye birinin girmesiyle birlikte bu an pekiştirilmekte; bu kişinin telsiz konuşması yapmasıyla sürdürülmektedir. Artık seyirci hikâyede ilerleyebilmek için karakteri takip etmelidir.
3. Sahne	Sahne telsizin diğer ucundaki kişinin konuşmalarıyla başlamaktadır. Burası seyirci için yeni bir mekândır. Telsizde konuşan adam, sandalyede oturan kişiler, onların yanında spor yapmakta olan biri ve bunlardan başka bir de iki araç vardır. Seyirci bu mekânın keşif sürecindedir.	Uzaktan helikopter sesinin duyulması ve bu sesin gittikçe yaklaşarak gökyüzünden yankılanmasıyla, seyircinin bakışını yönlendirebilecek yeni bir ipucu verilmektedir.
4. Sahne	Sahnede orman ve ormanda çalışan kişiler vardır. Seyircinin bakışını bir noktaya çeken herhangi bir durum söz konusu değildir. Seyirci çevresini eşit mesafede gözlemleyebilmektedir.	Ormandaki kişilerden birinin çığlık atması ve orada çok böcek olduğuna dair söylemlerde bulunmasıyla bir süre özgür alanda bırakılan seyirci yeniden yönlendirilmektedir. Diğer yandan Ali'ye ulaşmak için telsiz konuşmaları yapılmaktadır.
5. Sahne	Ali ve çevresindeki diğer insanlar ormanda uyumaktadır. Seyirci yeni	Ağacın gövdesinden sesler gelmekte ve bakış buraya yönlendirilmektedir. Bu

	bir durum olana kadar bu insanları gözlemlemektedir.	yönlendirmenin ardından "*Bunca yıllık ağacım, biçtim ekinimi hazır harmanım*" yazısı ekranda yer almaktadır. Bakış bu yazıyla birlikte detaylandırılmakta ve böylece sahne üzerindeki ilgi sürdürülmektedir.
6. Sahne	Ormanın diğer tarafında da uyuyan insanlar vardır ve yalnızca aralarından biri uyanıktır. O da telsizle iletişim kurmaya çalışmaktadır. Bakış doğrudan yönlendirilmemektedir. Sahneler daha hızlı akmaya başlamakta ve benzer durumlar birbirini takip etmektedir.	Burada yönetmenin belli bir noktaya yönlendirdiği belirgin bir an yoktur. Sadece uyumayan tek kişinin tedirginliği ve diğerleriyle iletişim kurma çabaları ön plandadır. Seyircinin bu kişiye odaklanma ihtimali vardır.
7. Sahne	Orman yolundaki polislerin tamamı uyumaktadır.	Seyirciyi bu sahnede belli bir noktaya yönlendirecek herhangi bir detaya rastlanmamaktadır. Odak "uyuma" eylemindedir.
8. Sahne	Köyde hayvanlar dışında diğer birkaç polis de uyumaktadır.	Seyirciyi bu sahnede belli bir noktaya yönlendirecek herhangi bir detaya rastlanmamaktadır. Odak "uyuma" eylemindedir.
9. Sahne	Görüntüde görkemli ağaç ve altında uyuyan insanlar var. Fondaki gerilim müziği devam etmektedir.	Ağaçtan gelen ses kuvvetlenmektedir. Ekranda yeniden "*Bunca yıllık ağacım, biçtim ekinimi hazır harmanım. Bırak kendini düşeceğin yer*

		gölgesi dallarımın" yazısı belirmektedir.

Tablo 6: *Selyatağı* Filmi Hikâye ile İlerleme Aşamaları

Etkileşim Hali:

Filmde seyircinin konumlandırılma biçimi onun deneyimini ve filmdeki hâkimiyetini etkilemekte; bu durum devamında başka diğer unsurların da oluşmasını sağlamaktadır. Seyircinin filmin yakınında ya da uzağında konumlandırılması onun hikâye, karakter ve mekânla olan bağını belirlemektedir. Bu sebeple öncelikle seyircinin nerede konumlandırıldığını tespit etmek diğer unsurları da çözümlemeye dair önemli bir referans olacaktır. Bu temelle birlikte "*görünürlük/görünmezlik*" niteliğine bakılacak, "*özdeşleşme/yabancılaşma*" etkileri incelecek ve böylece "*bakış*"ın konumunun ne doğrultuda geliştiği, seyircinin filmdeki hâkimiyetini nasıl kurduğu ve nasıl bir duygu oluşturduğu tespit edilecektir. Tüm bu incelemeler filmin *etkileşim hali*ni ortaya koyacaktır.

Seyirci filmi üst bir açıdan seyretmekte ve bir anlamda film deneyimini üst bir gözlemci olarak gerçekleştirmektedir. Film boyunca bu konumunda herhangi bir değişim yoktur. Bu konumlandırma onu "gözetlenen" ya da "fark edilen" olmaktan çok "gözetleyen" ve "fark eden" konumda tanımlamaktadır. Seyirci olayların içindedir ancak kişilerin (diğer karakterlerin) arasında değildir. Diğer yandan hiçbir karakterle göz göze gelmemekte, onun fark edildiğine yönelik herhangi bir sahneye rastlanmamaktadır. Böylece filmde "görünmez" konumdadır ve olayları üst bir bakışla "gören"dir. Bu konumlandırma biçimi ve karakterlerle olan etkileşimin diğer filmlere göre olan soğukluğu, seyircinin "özdeşleşme" ve "yabancılaşma" unsurlarını da belirlemektedir. Eğer seyirci, olayları filmin içinde, karakterlerin arasında deneyimleyip, kimi kez karakterlerle göz göze gelerek fark edilme durumu yaşasaydı, o zaman onun sanal dünyanın hiper-gerçekliğinde bir *hiper-özdeşleşme* duygusunun oluştuğunu söylemek daha kolay olabilirdi. Dolayısıyla tüm bu unsurların filmde yer almaması ve seyircinin filmi fark edilmeden üst bir gözlemci olarak deneyimlemesi onu "özdeşleşme" durumundan çok "yabancılaşma" durumuna yaklaştırmaktadır. Bu filmin de 360 derece VR film olması sebebiyle "orada olma" durumu varlığını korusa da bunun kurgulanma biçimi incelenen diğer filmlerden farklılık göstermektedir.

“Orada olma” etkisi kendisini daha çok “mekânda olma” etkisiyle var etmektedir. Bu duygu daha çok diğer etkileşimlerin kısıtlı olması sebebiyle mekân üzerinden kurulmaktadır. Ancak mekândaki bu hâkimiyet kendisini hikâyedeki hâkimiyetle birlikte sürdürmektedir. Böylece seyirci karakterlere ve olaylara bir “Tanrı Göz” etkisiyle bakmakta ve bu bakış onu aynı zamanda güvenli alanda tutmaktadır. Diğer yandan seyirci her ne kadar üst bir basamakta olayları deneyimlese de bu deneyiminin yer yer kırıldığı ve özdeşleşme etkisinin artırıldığı sahneler de vardır. Bu sahnelerden biri filmin henüz başındayken gerçekleşmektedir. Seyirci bu ilk anlarda karanlıkta yalnızdır ve deneyimini -kendisini- karakterler üzerinden kuramamaktadır. Bu durum onu filmde bir süreliğine “kendi başınalığı” halinde yalnız bırakmaktadır. Bu etki sahneye oyuncuların girmesi ve aksiyonun başlamasıyla giderek azalmaktadır. Bir başka sahnede de seyirci benzer biçimde bulunduğu ortamda yalnızdır. Bu yalnız kalma durumu kişilere olan üst bakışını yok etmekte ve gözetimi çevreye yönlendirmektedir. Çevreden gelen bazı tedirgin edici seslerle seyircinin yalnızlık ve güvensizlik hissi devam ederken, deneyim bir kez daha kişinin “kendisine” yönelmektedir. Deneyimlenen şey bu kez karakterler ve olaylar değil, mekânın içindeki kişinin yalnızlığıdır. Bu da bir kez daha *self-özdeşleşme* etkisini ortaya koymaktadır. Bu filmde bu etki *6x9* filminde olduğu kadar belirgin ve baskın değildir. Ancak yine de seyircinin yalnızlığı ve bu yalnızlığıyla birlikte kendisine dönük bir deneyimi bir *self-özdeşleşme* etkisi oluşturmaktadır. Diğer yandan çevredeki uğultu seslerinin arttığı ve mekânın ağaçlarla sarmalandığı anlarda da benzer bir etki meydana gelmektedir. Seyirci tekinsiz bir ortamın içinde yer almakta ve bu sebeple yabancılaşma etkisi zayıflamaktadır.

Bu etki bir başka açıdan kendisini mekân üzerinden kurmaktadır. Çünkü sanal mekânın hiper-gerçekliğinde kişi yalnız kalarak deneyimini kendi üzerinde yoğunlaştırabilmektedir. Bu gibi durumlar filmde hikâyeyle, hikâyedeki diğer karakterlerle olan özdeşleşme etkisinin zayıflatırken *self-özdeşleşme* etkisini artırmaktadır. Özdeşleşim, kişinin bir başkasına olan empatisinden çok, kendisini fark ediş halini tanımlamaktadır. Bu etki yaratılan tekinsiz ortamla artırılmakta ve seyircinin üst konumda yer almasının verdiği güven duygusunu biraz daha yıkmaktadır. Ancak bu sahneler çok uzun sürmemektedir. Birkaç saniye sonra çevreye yeni karakterlerin girmesi ve diyalogların başlaması *self-özdeşleşme*yi sona erdirmekte

ve "yabancılaşma" etkisini tekrar belirginleştirmektedir. Filmin geneline hâkim olan duygu da budur. Böylece film, onun çoğunlukla bir gözlemci olarak içinde yer aldığı ve görünmemenin verdiği güvenle hikâyeyi takip ettiği bir mekândır.

3.3.4. Modelin Filmlerde Uygulanabilirliği Üzerine Genel Değerlendirme

Önerilen 360 Derece VR Film Çözümleme Modeli "*Seyirci Sınıflandırması/Konumlanması*" kategorisine seçilen üç ayrı filmde uygulanmıştır. Bu filmler çözümlenirken modelde yer alan "*360 Derece VR Hikâye Anlatımı: Deneyimi Sürdürebilir Kılma*" ve "*Seyircinin 360 Derece Film VR Deneyimi: Orada Olma*" şeklindeki iki temel başlık uygulanmıştır. Bu başlıklarla birlikte aynı filme iki ayrı açıdan bakılabilmiş ve alt başlıklara her filmde yer verilerek, uygulanabilirliği ölçülmüştür.

Seyirci sınıflandırması/konumlanması başlığı "*Ana karakter olarak seyirci: Seyircinin merkezi konumda olduğu film /Aktif konum*", "*Bir karakter olarak seyirci: Seyircinin kısmi merkezi konumda olduğu film/Yarı aktif konum*" ve son olarak "*Karakterleri gözetleyen biri olarak seyirci: Seyircinin izole olduğu film/Pasif konum*" şeklinde üç ayrı kategoriden bahsetmektedir. Araştırmada çözümlenen bu kategorilere karşılık gelen filmler aşağıdaki gibidir:

Seyirci Sınıflandırması/Konumlanması	**Çözümlenen Film**
Ana karakter olarak seyirci: Seyircinin merkezi konumda olduğu film /Aktif konum	*6x9* Filmi
Bir karakter olarak seyirci: Seyircinin kısmi merkezi konumda olduğu film/Yarı aktif konum	*Nomads Maasai* Filmi

Karakterleri gözetleyen biri olarak seyirci: Seyircinin izole olduğu film/Pasif konum	*Selyatağı* Filmi

Tablo 7: Çözümlenen Filmler ve Seyirci Sınıflandırması İlişkisi

Bu tür bir kategoriye gidilmesi bu araştırma için iki önemli sonuç ortaya koymaktadır. Bunlardan ilki modelin birbirinden farklı deneyim biçimini niteleyen filmlerde uygulanabilir olmasıdır. Modeldeki ana başlıklar ve bu başlıkları tamamlayan alt başlıklar, farklı sınıflandırmalara karşılık gelen üç filmde de uygulanabilmiştir. Diğer önemli sonuç ise bu uygulamada seyirci sınıflandırma/konumlama'sına bağlı olarak çıkan farklı sonuçlardır. Deneyim bu konumlandırmaya bağlı olarak farklı şekillerde gerçekleşebilmekte ve bunun sonucunda filmle kurulan ilişki değişiklik göstermektedir. Seyirci her filmde hikâyeyi başka bir açıdan deneyimlemektedir. Buna göre seyirci/deneyim ilişkisi aşağıdaki gibidir:

6x9 Filmi	Hikâyenin/deneyimin merkezinde seyirci
Nomads Maasai Filmi	Hikâyenin/deneyimin kısmi merkezinde seyirci
Selyatağı Filmi	Hikâyenin/deneyimin uzağında seyirci

Tablo 8: Çözümlenen Filmler ve Seyirci Sınıflandırması İlişkisi

360 derece VR film seyirci için bir deneyim alanını ifade etmektedir. Daha önce de ifade edildiği gibi seyircinin "orada olma" etkisiyle hikâyeye dahil olması seyretme halini deneyim haline çevirmekte ancak bu deneyim biçimleri farklılık göstermektedir. Yukarıdaki tabloda anlatılmak istenen tam olarak budur. İncelenen filmlerin 360 derece VR film olması sebebiyle zaten bir "deneyim" temelinde ilerlemektedir. Ancak "deneyimleme" biçimindeki kimi farklılıklar, seyircinin hikâyedeki konumuyla ilgili farklılaşmakta ve bu farklılık belli bir ayrım meydana getirebilmektedir. Böyle bir ayrımın tespiti seyircinin bu farklılıklardan kaynaklı diğer etkileşimlerini belirlediği için önemlidir. Seyircinin burada yer alış biçimi onun hâkimiyet alanını da belirlemektedir. *6x9* filminde seyirci hikâyenin merkezindedir ve "ana karakter olarak" yer almaktadır. Bu nedenle yönetmen tarafından güçlü bir biçimde

yönlendirilmekte ve hikâyenin konusu gereği filmde diğer karakterler üzerinden bir hâkimiyet oluşturamamaktadır. Hikâyenin etkileri doğrudan seyirciye yöneliktir. *Nomads Maasai* filminde seyirci "bir karakter olarak" yer almakta ve hâkimiyetini bu yer alış biçimiyle kurmaktadır. Bulunduğu topluluğun bir parçası olması nedeniyle "onlardan biri" gibidir ve onlarla aynı bakış hizasında yer almaktadır. Dolayısıyla bir anlamda "yerine koyma" durumundadır. Bu anlarda hikâyede diğer insanlarla olan etkileşimi açısından baskın bir hâkimiyeti yoktur. Ancak bu durum kimi sahnelerde değişmektedir. Seyircinin filmdeki karakterlerle karşı karşıya konumlandırıldığı bu anlar bir "fark edilme" etkisi yaratmaktadır. Ancak seyirci gerçek yaşamdan bir kesit sunan bu hikâyeyi "sanal" bir ortamda deneyimlemektedir ve bu durum gözetlendiği ve "fark edildiği" bu anlara başka bir alternatif sunmaktadır: "bakma". Seyirci bu anlarla Maasai topluluğunun yerel yaşam alanlarını deneyime açan filmin, bu eylem için "ayrılmış" alanındadır. Böylece "fark edilme" anı, "bakma" anının özgürlüğüyle bir araya gelmekte ve seyircinin filmdeki hâkimiyeti artırılmaktadır. *Selyatağı* filminde ise bunlardan tamamen ayrı, başka bir deneyim biçimi sunulmaktadır. Seyirci *6x9* filminde olduğu gibi deneyimin merkezinde yer almamakta ya da *Nomads Maasai* filmindeki gibi "fark edilme" anı yaşamamaktadır. Seyircinin bu filmdeki konumu hikâyenin daha uzağındadır ve filmi üst bir açıdan deneyimlemektedir. Bu üst açı ona filmi güçlü bir hâkimiyet alanıyla sunmakta ve yalnızca gelişen olayları "gözetleyen" biri olarak varolmaktadır. Bu nedenle filmdeki deneyimi etkileşimden uzak bir deneyimken, bakışındaki hâkimiyetle bir "Tanrı bakış" etkisindedir. Dolayısıyla seyircinin film içindeki "görünürlüğü"ndeki değişim onun bakışı ve hikâyedeki konumundan etkilenmektedir.

Bu gibi farklılıklar sebebiyle "seyirci sınıflandırması/konumlanması" başlığının önemi başka deneyim biçimleri ve buna bağlı değişen etkileri sebebiyle doğrulanmaktadır. 360 derece VR deneyimi seyirci için farklı deneyim biçimlerini ifade edebilmektedir. Bu nedenle filmler çözümlenirken modeldeki başlıkların açılımları da farklılık göstermektedir. Bu çözümlemeyle birlikte öne çıkan bir başka kavram ise "özdeşleşme" kavramıdır. Sinemanın en temel unsurlarından biri olan "özdeşleşme" 360 derece VR film için farklı anlamlara karşılık gelmekte ve böylece yeni kavramlara ihtiyaç duymaktadır. Bu nedenle çalışmada "özdeşleşme"yi 360 derece VR filmde daha iyi anlamak için iki ayrı kavram önerisinde bulunulmaktadır.

Bunlar: *hiper-özdeşleşme* ve *self-özdeşleşme* kavramlarıdır. Kavrama ilişkin başlıkta ve film çözümlemelerinde daha detaylı açıklanan bu kavramlar temelde, hikâyenin 360 derece bir evrende var olması ve seyircinin bu evrene dahil edilmesiyle ortaya çıkmaktadır. 360 derece sanal dünyanın kimi etkileri sebebiyle "hiper" dünya olması ve bu etkiyi film üzerinden seyirciyle birlikte kurulması, başka bir deneyim biçimini meydana getirmektedir. Bu farklılık seyircinin filmle kurduğu ilişkiyi de etkilemektedir.

İncelenen filmlerin üçünde de özdeşleşmeye ilişkin bu etkinin varlığından bahsetmek mümkündür. Ancak seyircinin her filmi başka bir sınıflandırmayla deneyimlemesi, bu filmlerde özdeşleşmenin kurulumunu da aynı biçimde farklılaştırmaktadır. İncelenen filmlerde *hiper-özdeşleşme* etkisi filmlerin tamamında yer almakta ancak bu etkinin bir parçası olan s*elf-özdeşleşme*nin deneyimdeki etkisi belirgin biçimde farklılık göstermektedir. *6x9* filminde "seyircinin ana karakter olarak" yer alması ve deneyimin merkezinde konumlanmasıyla *self-özdeşleşme* daha güçlü bir şekilde hissedilmektedir. Bu film seyircinin deneyim esnasında "kendine/bedenine" daha sık döndüğü bir filmdir ve bu nedenle *self-özdeşleşme*nin etki alanı güçlüdür. Aynı etki *Nomads Maasai* filminin bir bölümünde yer alırken, *Selyatağı* filmi bu etkinin en az görüldüğü filmdir.

360 derece VR filmin bir "hiper dünyada" hikâyeye seyirciyi dahil etmesi ve bir deneyim biçimi yaratmasıyla pek çok açıdan geleneksel film sürecinden ayrılmaktadır. Bir anlamda yeni bir film dilinin varlığına işaret eden bu teknik, yönetmen ve seyirci birlikteliğini daha güçlü bir biçimde kurmakta ve bu kurulum karmaşık bir yapıya karşılık gelmektedir. Çünkü burada sunulan "deneyim vaadi", hikâyenin içinde "olma" ve "bulunma" anlamlarını niteleyerek hâkimiyet, konumlanma, özdeşleşme gibi pek çok kavramı başka biçimleriyle var etmektedir. Sanal gerçeklik bugün yeni gerçeklik biçimleriyle gelişimini sürdürürken sinema da bu alandaki varlığını oluşturmakta ve yeni bir film alternatifine doğru gidilmektedir. Bu alternatif gerek üretim ve deneyimleme süreçlerini gerekse bu alandaki bilinen sinema dilini başkalaştırmaktadır.

SONUÇ

İnsan varoluşundan itibaren yeni şeyler öğrenme ve keşfetme halindedir. Keşfedilen her şey bir sonraki adım için dayanak oluşturmakta; bu durum yeni düşünce ve algı biçimlerinin varlığıyla sonuçlanmaktadır. Teknoloji de bu süreçlerin bir sonucudur. Dolayısıyla toplumdan beslenmekte ve ortaya bir ürün koyarak topluma yeniden sunmaktadır. Böylece kullanıma giren teknolojik ürünün amacı, nasıl bir etkiye sahip olduğu ve nasıl algılandığı gibi kimi sorular önem kazanmaktadır.

Teknolojinin ilerlemesini durmaksızın devam ettiren en temel etkenlerden biri gerçeğe ulaşma arzusudur. Her yeni ilerleme, gerçeği ya da gerçeğe en yakın konumu ortaya koyacak bir unsur olarak düşünülmekte; ardından onun bir adım sonrası hayal edilmektedir. Bu durum esasında gerçekliğin içeriğini ve onun algılanış biçimini de etkilemektedir. Günümüzde bu değişimi ifade eden gerçeklik biçimi ise sanal gerçekliktir. Teknoloji yaşamımızın hemen hemen her alanındadır ve bu alan sanal gerçekliğe kapı aralamaktadır. Dijital evrenler ve o evrenlerde yarattığımız temsiller, gerçekliğin "görünmez" ama varlığını sürdüren yeni bir boyutunu ortaya çıkarmaktadır: Yaşamımız, gündelik hayatımıza sızan sanallıklar ile bir aradadır.

Sanal gerçeklik teknolojisi pek çok alanda olduğu gibi sinemayı da etkisi altına almakta ve sinema gerçekliğin bu yeni görünümüyle de var olmaktadır. Böylece geçmişten bugüne sinemanın gerçeğe ne kadar yaklaştığı ve onu ne kadar yansıttığı gibi kimi sorular teknolojinin sanal ile olan bu birlikteliğinde başka sorgulama biçimleri ortaya koymaktadır. Sinemada bu yönelim, sanal gerçeklik ve seyircinin bu gerçeklikte "film deneyimlemesi" şeklindedir.

Film deneyimleme 360 derece VR hikâyesine dahil olmakla birlikte başlamaktadır. Sanal dünyaya "dalma" olarak da ifade edilen bu durum, seyircinin 360 derece VR film zaman ve mekânında yer alışıdır. Bu yer alış biçimi onun fiziksel gerçekliğinden zihinsel olarak bir süreliğine uzaklaştığı ve hatta bunu sanal gerçekliğe taşıdığı bir biçimdir. Seyirci filmin içinde, karakterlerin arasında yer alarak 360 derece mekânda kendi kurgusunu oluşturabilmektedir.

Diğer yandan bu süreç pek çok bilinmezi ve karmaşayı da beraberinde getirmektedir. VR evreni kişi için bir özgürlük alanı yaratırken bu alan aynı anda yönetmen tarafından kontrol altında tutulmaktadır. Hikâyenin 360 derecede etkili bir

biçimde yer alması, seyircinin hikâye içinde ilerlemesi ve yönetmenin burada görünmeyen varlığını sürdürmesi bir anlamda zorunludur. Çünkü film gerçekliği her şeyden önce kurulu bir gerçekliktir ve seyirci bu gerçekliğin deneyimindedir. Ancak gerçeklik kurgusunun geniş bir alana yayılması ve seyircinin o alanın içinde "yer alma"sı bilindik film izleme alışkanlıklarını değiştirmektedir. Çünkü sanal gerçekliğin yarattığı "dalma", "sarmalanma" gibi duygular, kişiyi "gerçek gerçekliğinden" uzaklaştıran kimi etkiler ortaya koymaktadır. Dolayısıyla seyircinin yaşadığı deneyim, gerçeğin ötesinde bir deneyimdir. O hiper-gerçek bir dünyanın hiper-gerçek etkisindedir.

Çalışmada sinemanın VR ile kurduğu birliktelik ve bu birlikteliğin yarattığı yeniliğin içeriğine odaklanılmaktadır. Gerçeklik, sanal gerçeklik gibi kavramları açıklamanın ardından bu kavramların 360 derece VR filmde neyi ifade ettiğini tespit etmek önemlidir. Çünkü sanal gerçeklik esasında yaşamımızın her alanındadır ve güçlü bir gerçeklik kurucusu olan sinema, bu alanla birlikte yeni bir film biçimi ortaya koymaktadır. Bu, pek çok "olasılığı" içinde barındıran bir biçimdir.

Bu nedenle sinemanın VR ile vaat ettiği gerçekliğin "film deneyimi" anlaşılmaya ve sanal gerçekliğin sinema ile kurduğu anlam ortaya koyulmaya çalışılmaktadır. Buna göre, 360 derece VR deneyiminin 4 aşamalı bir anlam sürecine karşılık geldiği görülmektedir. Bu süreçler sırasıyla: "Fiziksel Gerçeklikten Zihinsel Gerçekliğe Geçişte Bir Sanal Köprü", "Sanal Gerçeklik Deneyiminin Gel-Git Etkisi", "Gerçek Gerçeklikten Sanal Gerçekliğe Işınlanan Ben" ve son olarak "Gerçekliğin Yarattığı Yanılsamacı Hâkimiyet: Hâkimiyetin Hiyerarşik Kurulumu" şeklindedir.

"Fiziksel Gerçeklikten Zihinsel Gerçekliğe Geçişte Bir Sanal Köprü" başlığı esasında VR deneyiminin anlamsal olarak ilk aşamasını ifade etmektedir. Bu aşama seyircinin VR başlığını takmasıyla başlamakta ve bu başlangıç fiziksel gerçeklikten kopuşla (burada kişinin fiziksel gerçekliğinden zihinsel olarak uzaklaşması ifade edilmektedir) devam etmektedir. Sanal gerçekliğe atılan ilk adım teknolojik bir ürünün "giyilmesi" ile sağlanmaktadır.

Bu adım, sonrasında "Sanal Gerçeklik Deneyiminin Gel-Git Etkisi" süreciyle devam etmektedir. Burada "gel-git" etkisi fiziksel gerçekliğinden uzaklaşan kişinin sanal gerçekliğe geçiş aşamasını ifade etmektedir. Esasında kişi (seyirci) bulunduğu

noktadan fiziksel olarak uzaklaşmamakta ancak "dalma/batma" olarak ifade edilen etkiyle zihinsel anlamda başka bir gerçekliğe geçiş yapmaktadır. Böylece gerçekliğin sanal dünyadaki görünümüne geçiş yapma iki ayrı anlam ortaya koymaktadır. Bunlardan ilki sanal olarak ifade edilen bu durumun "gerçekte olmayan" anlamına karşın oluşmaktadır: yanılsamanın sahiciliği. Sanallığın "orada olma" deneyimiyle gerçekleşmesi yanılsama içinde bir sahicilik ortaya koymaktadır. Bir diğer ifadeyle "yer alma" hissi ve bunun bir deneyim etkisi yaratması gerçekte olmayanı, varmışçasına gösterebilmektedir. Dolayısıyla bu aşama gerçek ile sanalın birbirini sarmaladığı, birbiri içine geçtiği bir aşamadır. Bir ikincisi ise bu durumdan doğan asıl gerçekliğin ne ve nerede olduğu ile ilgilidir. Fiziksel gerçeklikten kopuş asıl gerçekliği kişiden uzaklaştırıyor gibi görünse de kişinin sanal dünyada zihinsel olarak varolması ve orada kimi kez gerçek zamanlı etkileşim kurabilmesi gerçekliğin sanalda mı yoksa gerçekte mi olduğu sorusunu meydana getirmektedir. Böylece VR deneyimi bir ikilem yaratmakta ve gerçeğin ne olduğunun anlamını bulanıklaştırmaktadır. Gerçeklik "sanal" olarak deneyimlenen ve her deneyimde kişiselleşebilen bir görünümdedir. 360 derece VR film de her seyirci için başka bir deneyim alanı olmaktadır.

"Gerçek Gerçeklikten Sanal Gerçekliğe Işınlanan Ben" başlığı ise bu aşamanın üçüncü adımına karşılık gelmekte; gerçekliğin bir "varoluş" şeklinde deneyimlenmesiyle bir diğer süreci ifade etmektedir. Çünkü sanal olarak var olmak güçlü bir "dalma" hissi ve bu hissin bir anlamda "ben" olarak deneyimlenmesidir. Kişi fiziksel gerçekliğinin zihinsel olarak uzağında, aynı anda "kendisi" olarak yer alabildiği bir sanallığın içindedir. Dolayısıyla varoluşun ilk aşaması kişinin sanal dünyaya geçişiyle başlayan "içsel" bir süreçtir ve "ışınlanma" olarak da tanımlanabilecek bir etkiyle bir yerden başka bir yere geçiş yapmaktadır. Bu geçişle birlikte kişi sanal zaman/an deneyiminin "-mış gibi yanılsaması" ile orada olma deneyimine başlamaktadır. VR kişisel gerçeklik alanı olarak bir "içe dönüşü" ifade etmekte ve deneyim bu içe dönüşle birlikte sanal olarak "varolma" biçimi meydana getirmektedir. Böylece kişi sanal zaman ve mekânda "yer alarak" varlık göstermekte; bu durum sonraki bölümlerde de bahsedilen "hiper-özdeşleşme" etkisi meydana getirebilmektedir.

Önceden kurgulanmış 360 derece hikâyenin deneyime sunulmasıyla oluşan bir diğer anlam biçimi ise "hâkimiyet"in kurulumu üzerinedir. Çalışmada "Gerçekliğin

Yarattığı Yanılsamacı Hâkimiyet: Hâkimiyetin Hiyerarşik Kurulumu" başlığı ile belirtilen bu durum; VR dünyasının oluşturduğu sanal varoluşu ve varolmanın getirdiği hâkimiyet biçimini tanımlamaktadır. Çünkü seyirci filmin içinde "varolma" halindedir ve varoluşu çeşitli şekillerde güçlenmektedir. Seyirci önceden kurulu bir mekânda yer alarak karakter ve hikâyeyle belli bir ilişki kurmakta ve bu ilişkide gözetleme/gözetlenme içinde yer almaktadır. Dolayısıyla hâkimiyet yönetmenden seyirciye, seyirciden de karakterlere doğru uzanmaktadır. Bu nedenle sanal varoluşun sanal deneyiminde "gerçek gerçekliğin" bir süre askıya alınmasıyla oluşan bu süreç, yapım aşamasıyla yönetmende; deneyim aşamasıyla seyircide toplanmaktadır. Seyirci yönetmenin kurulu dünyasında, onun kontrolü altındayken; deneyiminin kişisellik kazanması ve buna göre bir kez daha kurulmasıyla bir hâkimiyet alanı oluşturmaktadır. Seyircinin film deneyiminde karakterlerle kurduğu ilişki de bu noktada önemli bir mücadele/hâkimiyet alanıdır. Film içindeki konum, etkileşim biçimi, görünür/görünmez olma gibi pek çok etken bir "sanal varoluş", "sanal deneyim" biçimi yaratmakta ve bu biçim kimi zaman "diğeri"nin varlığıyla görünürlük kazanmaktadır. Böylece seyircinin sanal olarak varoluşunun kuvvetlendiği bir diğer unsur "kendisi" olarak yer aldığı filmde "sanal" olarak deneyimlediği "diğeri"dir. Hâkimiyet sanal bir ötekinin varlığı ve bunun ortaya koyduğu "üstünlük kurulumu" ile devam etmektedir. Ancak bu çalışmada temel amaç seyircinin "sanal öteki" olarak kurduğu ilişkiyi çözümlemek değildir. Burada amaç gerçekliğin sanal deneyimi ve seyircinin bu deneyimde ifade ettiği anlamı kavramak üzerinedir. Filmde yer alış biçimi, bu yer alışın bir varoluş şekline dönüşmesi ve bunun oluşumunu tanımlayan diğer unsurları saptamak, VR filmin seyirciyle kurduğu ilişkiyi anlamak açısından önemlidir.

Dolayısıyla 360 derece VR film yapımı ve bunun seyirci ile olan birlikteliği pek çok yeniliği beraberinde getirmektedir. Seyircinin sanal deneyimi sanal bir varoluş biçimi ortaya koyarken bu hiper-etki filmi ve filmin "içindeki" seyirciyi başka anlamlarla çevrelemektedir. Gerçekliğin "hiper" ile ifade edildiği bu ortam, geleneksel film biçiminden pek çok yönüyle ayrılmaktadır. Seyretmenin deneyim haline geçmesiyle başlayan değişim, deneyimin hiper dünyasıyla filmde yeni bir dil inşa etmektedir. VR filmde anlam oluşturmak ve bu anlamı tanımlamak başka düşünce biçimleri gerektirmekte; geleneksel film süreçlerine ilişkin oluşturulan düşünce şekli

360 derece VR filmi tam anlamıyla ifade edememektedir. Bu nedenle çalışmada VR kavramının neyi ifade ettiği, sinema ile kurduğu ilişki, seyircinin bu ilişkideki yeri ve tüm bunların oluşturduğu anlamı kavramak, son bölümde yer alan araştırma metodunun gerekliliğini ortaya koymak için önemlidir. "360 Derece VR Film Çözümleme Modeli" üzerine odaklanmak bu çalışmanın temel amacıdır.

Model, 360 derece VR film sürecini iki aşamalı olarak ele almaktadır: yönetmen ve seyirci. Bu iki unsur bilindiği üzere sinemanın temel öğelerindendir ve kaçınılmaz bir birlikteliği ifade etmektedir. Dolayısıyla 360 derece VR filmi de öncelikli olarak bu öğeler üzerinden düşünmek ve film dilinin oluşturduğu anlamı iki açıdan değerlendirmek gerekmektedir. Buradan elde edilecek sonuç geleneksel film ile 360 derece film arasındaki ayrımı da daha net ortaya koymaktadır.

Modelde yer alan tüm bu süreçlerin filmler üzerinde uygulanma kriterlerini belirleyen aşamalarına geçmeden önce -modelin de bir parçasını oluşturan- 360 derece VR filmde "seyirci sınıflandırması/konumlanması" üzerine düşünülmektedir. Modelde bu başlığa yer verilmesinin sebebi seyircinin VR filmde yer alış biçimi yani "orada olma" etkisi ile ilgilidir. Geleneksel filmden farklı olarak VR filmde, seyircinin film içinde "bulunuyor" olması, bu bulunma halinin içini açma ihtiyacı oluşturmaktadır. Öyle ki seyirci, filmi belirlenen konum çerçevesinde deneyimlemekte ve deneyimin biçimi bu konumdan doğrudan etkilenmektedir. Buna göre, 360 derece VR filmde deneyimin üç ayrı şekilde gerçekleşebildiği tespit edilmektedir: "ana karakter olarak seyirci", "bir karakter olarak seyirci" ve "karakterleri gözetleyen biri olarak seyirci". Böylece seyirci filmde "merkezi", "kısmi merkezi" ve "izole" bir biçimde yer alabilmekte ve bu yer alış seyircinin "aktif", "yarı aktif" ve "pasif" deneyimlerini ifade etmektedir. Her bir seyirci sınıflandırması, deneyimin başka bir biçimde gerçekleşmesi anlamına gelmektedir. Bu nedenle seyircinin filmi hangi konumdan deneyimlediğinin tespiti, deneyimin biçimini anlamak açısından önemlidir.

Seyircinin filmde "ana karakter" olarak yer alması, hikâyeyi onun etrafında toplamakta; seyirci deneyimin "merkezinde" yer almaktadır. Bir diğer ifadeyle film içindeki olaylar "doğrudan" bir etki meydana getirmektedir. Bu sebeple kişi, deneyimin ve hikâyenin merkezinde yer alırken, etkiye açık bu konum yönetmenin seyirci üstündeki hâkimiyetini de güçlendirmektedir. Seyirci film deneyiminin merkezinde "aktif" bir konumda yer almakta ancak "gözetleyen" etkisinden daha uzak,

yönetmenin etkisine ise daha açık bir biçimde konumlanmaktadır. Burada "merkezi" ve "aktif" olarak yer alış biçimi onun sanal dünyadaki etkileşim biçimiyle ilişkilidir. Çünkü seyirci hikâyenin merkezindedir ve etkileşim burada toplanmaktadır.

Seyircinin "bir karakter" olarak yer alması ise hikâye içinde bir diğer konumu nitelemektedir. Deneyim bu kez "kısmi merkezi" bir etki yaratmaktadır. Seyirci hikâyenin içinde, diğer karakterlerin arasında yer almakta ve filmin bir parçası olmaktadır. Burada yönetmenin seyirciye olan müdahalesi "ana karakter" olarak yer aldığı konumlanma biçimine göre daha zayıftır ve bu zayıflık "doğrudan maruz kalma" durumunu da azaltmaktadır. Diğer yandan seyirci filmin bir parçası gibi hikâye ile birlikte ilerlerken, müdahaleye doğrudan açık olmaması onun "gözetleyen" olma etkisini artırmaktadır. Bu etki ve yer alış biçimi seyirciyi hem filmin bir parçası yapmakta hem de ona "seyirci" olduğunu hatırlatmaktadır. Seyirci bulunduğu konumdan diğer karakterleri ve hikâyeye ilişkin detayları daha rahat gözetleyebilmektedir. Buradaki "kısmi merkezi" konumu onun "gözetleyen" olma etkisini belirleyen önemli bir unsurdur. Deneyim ağırlıklı olarak hikâyede toplanmakta, seyirci hikâyenin hem bir parçası hem de takipçisi olmaktadır. Bu nedenle "ana karakter olarak seyirci" sınıflandırmasına göre deneyim odağının uzağında (bu onu yönetmenin kontrolünden de bir parça uzak tutmaktadır); gözetleyen olma etkisinin ise daha yakınındadır. Deneyim hali bu sınıflandırmada başka bir biçimde gerçekleşmektedir.

Seyircinin filmle arasındaki mesafenin arttığı, gözetleme etkisinin en güçlü seviyeye ulaştığı sınıflandırma ise "karakterleri gözetleyen biri olarak" seyirci sınıflandırmasıdır. Böyle bir deneyim "merkezi", "kısmi merkezi" gibi etkilerin uzağında olan "izole" bir deneyim biçimini ifade etmektedir. Bu "izole" olma durumu film etkisini güçlü bir biçimde "gözetleyen" olma etkisine taşımaktadır. Deneyim gücünü doğrudan bu etkiden almaktadır. Hikâyenin ilerleyişini takip etmek, bu takibi karakterlerin arasından gerçekleştirmemek ve deneyime ilişkin kimi etkilerin uzağında yer almak gibi sebeplerle, seyirci "Tanrı bakış" etkisindedir. Bu etki seyirci sınıflandırması içinde diğerleri tarafından fark edilmeksizin (ya da fark edilmenin en az olduğu) gözetleme etkisinin en güçlü yaşandığı deneyim biçimidir.

Böylece seyircinin film içinde yer alış biçimi deneyim biçimini doğrudan etkilemektedir: "ana karakter olarak seyirci", etkiye doğrudan maruz

kalma/gözetlenme; "bir karakter olarak seyirci" etkiye kısmi maruz kalma/gözetleyen ve gözetlenen; "karakterleri gözetleyen biri olarak seyirci" etkiye maruz kalmama/gözetleyen seyirci biçimlerini meydana getirmektedir. Bu farklılık filmin nasıl deneyimlendiği ve deneyimin nasıl bir içeriğe sahip olduğunu belirlemede önemlidir. Geleneksel film seyretmeden farklı olarak, 360 derece VR filmde seyircinin "yer alıyor" olması, onun yer alış biçimini ve bu biçimin ifade ettiği anlamı ortaya koyma ihtiyacı oluşturmaktadır. Çünkü seyirci artık hikâyenin içinde çeşitli biçimlerde yer alan kişidir.

Modelde seyirci sınıflandırmasına yer verilmesinin ardından, 360 derece VR film üretim süreci ve film gerçekliğinin VR tekniğiyle kurulum biçimine odaklanılmaktadır.[178] Buna göre bu süreçleri tanımlayan unsurlar, "Hikâye (Olay Örgüsü)", "Zaman ve Mekân Tasarımı/Kurulumu", "Karakter", "Bakışı Yönlendirme/Yönetme" unsurlarıdır ve esasında tüm bunlar geleneksel film yapım süreçleri için de geçerlidir. Ancak burada tüm bu aşamaların yeniden incelenmesinin sebebi hikâyenin 360 dereceyi kapsaması ve seyircinin filmi izleme/deneyimleme anında "orada olma" hissine sahip olmasıdır. Dolayısıyla her şey 360 derece olarak bu etkenlerle birlikte yeniden düşünülmektedir. Diğer yandan bu unsurlar arasında özellikle öne çıkan ve 360 derece VR film üretiminde büyük önem atfeden bir unsur vardır: Bakışı yönlendirme/yönetme. Çünkü burası seyircinin bakışının yönlendirildiği, bu yönlendirmeyle hikâyede tutulduğu ve yönetmenin hâkimiyetinin buna göre belirlendiği yerdir. Seyircinin bakışının yönelimi ise bazı ipuçlarının varlığına bağlıdır: nesne, kişi, durum/aksiyon ve ses. Bu unsurların kullanımı seyircinin hikâyede kalmasını, "merak uyandırma", "dikkat çekme", "sürdürme" ve "detay verme" etkileriyle sağlamaktadır. Bu sayede yönetmen, seyirciyi yönlendirebilmekte ve seyirci bu yönlendirmelerle hikâyede ilerlemektedir. Böylece 360 derece VR film mekânı, yönetmenin belirlenimleriyle sınırlandırılmaktadır.

Filmin seyirci açısından deneyimi ise modelin ikinci aşamasını oluşturmaktadır. Seyirci 360 derece VR'ın sağladığı hiper-etki ile bir film içine "dalmakta" ve hikâye deneyimi başlamaktadır. Bu süreç film için yeni bir süreci, seyirci tarafından yeni bir kurulumu ifade etmektedir. Seyircinin hikâye ile olan mesafesi 360 derece VR filmde

[178] İlk olarak seyirci sınıflandırmasına yer verilmesinin sebebi VR'ın temelde bir deneyim biçimi olması ve bu sınıflandırmanın modeldeki her iki aşamayı kapsamasındandır.

azalmakta ve bu durum filmin içinde "yer alma" etkisiyle sağlanmaktadır. Böylece seyirci için 360 derece VR film deneyimi sırasıyla şu aşamaları izlemektedir: "İlk Defa 'Olma' (Bulunma) Hali", "İlk Kavrayış/Keşif", "Hikâye ile İlerleme" ve "Etkileşim Hali".

"İlk defa olma hali" seyircinin VR başlığı giyerek deneyime başladığı ilk andır. Bu aynı zamanda fiziksel gerçekliğin bir süreliğine bırakıldığı ve aynı yerden zihinsel olarak sanal gerçeklik deneyimine geçildiği anı nitelemektedir. Bu durum kısa süre sonra yerini "kavrayış/keşif" aşamasına bırakmaktadır. Çünkü seyircinin filmi hiper-gerçek etkiyle deneyimlemesi, bu etkinin gerçekleştiği yeri önemli hale getirmektedir. Filmin aktığı bu anlar ve hikâyeye yönelik gerçekleşecek durumlar, seyircinin de o anların içinde bulunmasıyla etki alanını artıracaktır. Dolayısıyla "kavrama/keşfetme" duygusunun varlığı, içinde bulunulan mekânı bir süre sonra bilinen ve biliyor olmanın verdiği duyguyla (hikâyeden bağımsız olarak) güven hissettiren bir alana dönüştürecektir. Bu aşamaların devamında seyirci artık hikâyenin içinde ve takibindedir. "Hikâye ile ilerlerken" yönetmenin yönlendirmeleri ve seyircinin kendi seçimleri iç içedir. Çünkü artık bu aşama filmin başladığı, seyircinin film mekânını kavramaya çalıştığı anların ötesinde, hikâyenin ilerlediği bir aşamadır. Dolayısıyla seyirci hikâyeyi daha derin keşfedebilmekte, kendi seçimlerini yapabilmekte ve aynı anda yönetmen tarafından filmde tutulmaya çalışılmaktadır.

Seyircinin filme yönelik pek çok aşamayı geride bırakmasıyla birlikte -deneyimin belirlediği biçimlere bağlı olarak- artık "etkileşim hali" de görünürlük kazanmaktadır. Etkileşim, filmde pek çok şekilde olabilmekte ve bu durum başka öğelerin varlığıyla genişlemektedir. Bunlar etkileşim halini tanımlayan "Bakış", "Görünürlük/Görünmezlik" ve "Özdeşleşme/Yabancılaşma" etkileridir.

Seyirci yönetmenin önceden belirlediği "bakış"ın konumuyla filmi deneyimlemekte, bu belirlenim haricinde kişisel bir deneyim içine de girmekte ve burada belirlenen konum seyircinin film içindeki etkileşimini biçimlendirmektedir. Diğer yandan etkileşim biçimini tanımlayan unsurlardan, seyircinin filmde "görünüyor" olması onu diğer karakterler tarafından fark edilen bir duruma taşımaktadır. Seyircinin fark ediliyor olması, "gözetleme" etkisini kısmi olarak sınırlamakta ve onu aynı zamanda "gözetlenen" yapmaktadır. Bu nedenle karakterler tarafından fark edilme, bir etkileşim biçimi ortaya koyarken, seyircinin konumunu da

filme/hikâyeye daha yakın tutmaktadır. Çünkü seyirci, hikâyenin bir parçası gibi yer almaktadır. "Görünmüyor" olma durumundaysa deneyim "fark edilme"nin uzağında, güçlü bir gözetleme etkisinin varlığında anlam kazanmaktadır. Böyle bir durumda seyirci hikâyenin bir parçası gibi değil, deneyiminin fark edilmeyen konumunda "hayalet" gibi etkisindedir. Burada etkileşim, VR filmin "orada olma" duygusuyla sağladığı ve bu duygunun karakterler tarafından fark edilmesiyle artırıldığı biçiminden farklıdır. Orada olma duygusu VR'ın doğası gereği devam etmekte ancak etkileşim biçim değiştirmektedir. Etkileşim, deneyimin "görünmeyen", "gözetleme" etkisiyle güçlenmektedir.

Bu unsurların varlığı ve ortaya koyduğu deneyim biçimleriyle seyirci, "özdeşleşme" ya da "yabancılaşma" duygularıyla deneyimine devam etmektedir. Ancak burada özellikle "özdeşleşme" kavramı önemli bir kavram olarak öne çıkmaktadır. Geleneksel filmde de üzerine oldukça düşünülen bu kavram 360 derece VR film deneyiminde iki yeni kavramın varlığıyla genişlemektedir: "Hiper-Özdeşleşme" ve "Self-Özdeşleşme". Seyirci filmde etkileşim halinde belirlenen unsurlara göre bu tür özdeşleşme biçimlerinin varlığıyla filmi tamamlamaktadır.

Hiper-özdeşleşme temelde film izlemenin bir deneyim biçimine dönüşmesi ve seyircinin VR başlığı takmasıyla birlikte sanal bir gerçekliğin içinde yer almasıyla başlamaktadır. Bu "yer alma", "bulunma" gibi etkiler film ve filme ilişkin pek çok duyguda bir değişim meydana getirmektedir. Geleneksel bir filmde de seyircinin hikâye ve karakterlerle ciddi bir özdeşleşme yaşadığı düşünüldüğünde, bunun sanal gerçekliğin, gerçek ötesi ortamında nasıl bir etkiyle kurulduğunu tespit etmek önemlidir. Çünkü 360 derece VR film ile yeni bir film dili ve yeni bir seyretme biçimi başlamaktadır. Hem hikâyenin 360 derece kurulumunda hem de seyircinin 360 derece hikâye deneyiminde bu değişimler kendini göstermektedir. Böylece seyircinin filmle kurduğu ilişki de başkalaşmaktadır. Hiper-özdeşleşme ise bu değişimin en önemli unsurlarından biridir. Seyircinin "etkileşim hali" ile başlayan bu etki belli unsurların varlığıyla sağlanmaktadır. "Bakış", "konum", "gözetleme" ve "haz" olarak sıralanabilecek bu unsurlar bilindik özdeşleşme kavramını 360 derece VR film deneyiminde "hiper-özdeşleşme" kavramına dönüştürebilmektedir. Seyircinin film içinde konumlandırılma biçimi ve bu biçimin ortaya koyduğu bakış, seyircinin hikâye ile olan yakınlığını belirlemektedir. Bu doğrultuda seyirci hikâyenin merkezi, kısmi

merkezi ve izole biçimlerinde yer almakta ve bu yer alış şekli "gözetleme" ve "gözetlenme" etkileri ortaya koymaktadır. Seyirci film deneyiminde karakterleri gözetleme ve onlar tarafından gözetlenme etkisiyle "hâkimiyet" ve "haz" duygularına ulaşmaktadır. Bu duyguların oluşumunun sanal dünyada "orada olma", "yer alma" gibi etkilerle gerçekleşmesi özdeşleşme kavramını hiper-özdeşleşme kavramına dönüştürmektedir. Seyirci bu "yer alış" biçiminin etkisinde karakterler tarafından fark edilişiyle "kendi bedenine" dönmektedir. O an seyirci olma konumundan ayrılarak "gerçekten" sanal dünyada var olma duygusuna ulaşmaktadır. VR deneyimin "orada olma" etkisini temel almasıyla bu duygunun oluşumu güçlenmektedir. Geleneksel filmde karakterin kameraya bakarak seyirciyle göz göze gelmesi özdeşleşmeyi kırarken, VR filmde bu durum sanal olarak varolma duygusunun kurulumuyla hiper-özdeşleşme etkisine dönüşmektedir. Seyirci bir anlamda "ben buradayım" demektedir. Bu duygu, seyircinin film içinde "fark ediliyor" olması ve bunun oluşumuyla birlikte başlayan "etkin gözetleyen" konumunun bozuma uğramasıyla da tanımlanabilmektedir. Seyirci bu etkiyle birlikte "görünmeyen-konforlu" alanının dışına çıkmaktadır. Bir diğer ifadeyle seyircinin "görünmezliği" bir süreliğine durdurulmaktadır.

Bu "fark edilme" durumunun daha güçlü bir biçimde seyirciye yöneldiği etki ise self-özdeşleşmedir. Seyircinin filmde ana karakter ya da bir karakter olarak yer alması hikâyeyi doğrudan "merkeze" yani "seyirciye" odaklamaktadır. Seyircinin empati ile sağladığı özdeşleşme duygusu, hikâyenin seyirciyi temel almasıyla birlikte bu duyguyu doğrudan ona yöneltmektedir. Bir diğer deyişle empati, bir başkasının yaşamını gözetleme/tanık olma şeklinde değil, bu yaşamı seyircinin kendisi üzerinden deneyimlenmesiyle kurulmaktadır. Bu da bizi "self-özdeşleşme" kavramına götürmektedir.

Self-özdeşleşme, hiper-özdeşleşme'den tamamen bağımsız bir kavram olarak yer almamaktadır. Ancak kendi bedenine dönme etkisini "karakterler" aracılığıyla değil de yoğun bir biçimde "hikâye aracılığıyla" sağladığı için "empati" duygusu da güçlü bir biçimde seyircinin kendisi üzerinden kurulmaktadır. Böylece bu kurulum başka bir etki yaratarak "self-özdeşleşme" kavramının oluşumuyla sonuçlanmaktadır. Diğer yandan her iki özdeşleşme türü de "hiper-etki", "empati" aşamalarını barındırmakta; bu aşamaların sonucunda ortaya çıkan "kendi bedenine dönme"

aşamasında ise ayrılmaktadırlar. Bu etki, "karakter aracılığıyla" sağlandığında hiper-özdeşleşmeyi; "hikâye aracılığıyla" sağlandığında ise self-özdeşleşmeyi oluşturmaktadır.

Özdeşleşme özellikle seyircinin "ana karakter" ve "bir karakter" olarak konumlandığı filmlerde daha güçlü bir biçimde yer alırken, "izole" olduğu ve filmi daha az etkileşimle, "Tanrı bakış" biçiminde deneyimlediği filmlerde bu durum değişmekte ve bir "yabancılaşma" etkisi yaratabilmektedir. Çünkü burada seyircinin filmle olan mesafesi artmakta ve bu durum onun film içinde "fark edilme" etkisini de en aza indirmektedir. Diğer yandan etkileşimin bu anlamda azlığı ve hikâyeyle olan mesafenin fazlalığı, VR filmin "orada olma", "yer alma" etkisiyle birleşmekte ve seyircinin film içindeki "hâkimiyetini" artırmaktadır. Çünkü böyle bir durumda gözlemleme/gözetleme etkisi daha güçlü bir biçimde kurulmaktadır. Seyirci 360 derece VR film mekânının içinde, "üst" bakış açısında, fark edilerek "kendi bedenine dönme" duygusunun uzağındadır. Dolayısıyla burada hiper-özdeşleşme ile self-özdeşleşme'yi oluşturan unsurlar belirgin bir biçimde yer almamakta ve bu durum kendisini yabancılaşma etkisine bırakmaktadır.

Böylece seyircinin 360 derece VR filmde "orada olma" deneyimi farklı öğelerin her aşamada kendisini baskın bir biçimde ortaya koymasıyla oluşmaktadır. "İlk defa olma hali"nde seyircinin filme henüz başlamış olması ve filme ilişkin çok az bilgiye sahip olmasıyla "ışınlandığı" alan yani "mekân" ön plana çıkmaktadır. "İlk kavrayış/keşif" aşamasında seyircinin film mekânında yer alışı, yani "konumlandırılma" biçimi önem kazanırken; "hikâye ile ilerleme" aşamasında bu durum yerini "hâkimiyet/özgürlük" kurulumuna bırakmaktadır. Çünkü seyirci filmi deneyimlediği mekân ve konumun etkisiyle ve bu unsurların film boyunca sürdürülmesiyle varlık göstermektedir. Bu duygu "etkileşim hali"nde özdeşleşme ve yabancılaşma olarak kendisini göstermekte ve bu duyguların oluşmasıyla sona ermektedir. Tüm bu aşamalar birbirini etkileyen, bir sonrakini bu etki altında var eden ve buna göre film deneyimini tamamlayan bir bütünün adımlarıdır. Her bir aşama, bir başka öğenin öne çıkmasıyla seyircinin film deneyimini kurmaktadır. Seyirci bu aşamalarda önceden oluşturulan VR film evreninin içinde, bu oluşumun çerçevesinde kendi kurgusunu yaratmakta ve film deneyimi bu ikililikle tamamlanmaktadır.

Bu doğrultuda modelin uygulanmasında "seyirci sınıflandırması/konumlanması" başlığı temel alınmış ve buna göre üç ayrı film seçilmiştir. Bu filmler *6x9* (2016- The Guardian- İngiltere), *Nomads Maasai* (2016- Felix&Paul-Kanada) ve *Selyatağı* (2019- Deniz Tortum-Türkiye) filmleridir. Seyirci, *6x9* filminde tespit edilen sınıflandırmanın "ana karakter olarak seyirci"; *Nomads Maasai* filmi "bir karakter olarak seyirci"; *Selyatağı* filminde ise "karakterleri gözetleyen biri olarak seyirci" kategorilerine karşılık gelmektedir. Seyircinin her filmi başka bir etkiyle deneyimlemesi, seyirci-deneyim ilişkisini de benzer biçimde farklılaştırmaktadır. Bu durum *6x9* filminde, "hikâyenin/deneyimin merkezinde" seyirci; *Nomads Maasai* filminde "hikâyenin/deneyimin kısmi merkezinde" seyirci; *Selyatağı* filminde "hikâyenin/deneyimin uzağında" seyirci şeklindedir.

Modelin "seyirci sınıflandırması"na göre seçilen üç farklı filmde de uygulanabilir olduğu görülmüştür. Filmler, hikâyenin VR deneyiminde seyirciyi başka biçimlerde konumlandırıp, etkileşimi buna göre belirlese de modeldeki tüm aşamalar -seyircinin film konumundan bağımsız olarak- kapsayıcı özellikler göstermiştir. Diğer yandan seyircinin film içinde yer alış biçimi, hikâyedeki hâkimiyetini belirlemiş ve deneyim biçimi bu konumlandırmadan büyük oranda etkilenmiştir. Dolayısıyla modeldeki başlıklar, seyircinin film içindeki konumuna göre başka biçimlerde anlam bulmuştur. 360 derece VR filmde seyircinin nasıl bir "bakış" türünde ve seyirci sınıflandırmasının hangi kategorisinde yer aldığı gibi sorular, deneyimi daha doğru ve kapsamlı bir biçimde incelemek için önem kazanmıştır. Böylece 360 derece VR film çözümleme modelinde bu sınıflandırmaya yer vermenin önemi daha iyi anlaşılmıştır. Çünkü üç ayrı seyirci sınıflandırmasına sahip üç filmde de deneyimin biçimi farklılık göstermiştir. Böylece bir VR film deneyiminde seyircinin "orada olma" ya da bir başka deyişle hikâye içinde "yer alma" biçimi, deneyimi büyük ölçüde etkilediğinden son derece önemlidir. Bu durum diğer yandan VR film deneyiminin geleneksel film izleme biçiminden ayrıldığı en temel noktalardan biridir.

Seyircinin film içinde farklı konumlanıp, deneyimin başka etkilerle gerçekleşiyor olması filmdeki hâkimiyet kurulumunu değiştiren bir diğer unsurdur. *6x9* filminde seyircinin hücre mekânını tek başına deneyimliyor olması, filmin ana karakteri olarak merkezde yer alması ve kendi kontrolünden bağımsız bir biçimde hareket ettirilerek yönlendirilmesi, hâkimiyeti seyirciden uzaklaştırmaktadır. Film,

hücre deneyimini ana karakter olarak konumlandırdığı seyirciye yönlendirmekte ve empatiyi doğrudan onun üzerinde kurmaktadır. Dolayısıyla seyirci her ne kadar güçlü bir VR deneyimine sahip olsa da yönetmenin aktif yönlendirmelerine maruz kalmaktadır. Ancak bu durumun değiştiği anlar da vardır. Hücrede bazı nesnelerin yer alması ve seyircinin bakışıyla birlikte bu nesnelerin aydınlanarak görünürlük kazanması bir özgürlük alanı oluşturmaktadır: seyirci nesneler üzerinde kendi seçimleriyle hâkimiyet kurmaktadır. Bakış, filmde bir etkileşim yaratmakta ve o anki seçimlere göre anlam kazanmaktadır.

Nomads Maasai filminde seyirci "bir karakter" olarak yer almakta ve bakışı diğer karakterlerle eşit hizalanmaktadır. Bu durum onu filmin bir parçası haline getirmekte ve bulunduğu mekânda belirgin bir hâkimiyet kurulumunu engellemektedir. Ancak filmde seyirci ile karakterin karşı karşıya konumlandığı ve "bakma" alanı yaratıldığı sahneler vardır. Bu sahnelerde seyirci her ne kadar "fark ediliyor" olsa da filmin yerel bir halkın yaşamını konu edinmesi, bu durumu dikkat çekici bir etkiye yönlendirerek başkalaştırmaktadır. Bir anlamda seyirciye bakma "özgürlüğü" verilmektedir. Karakterler ise seyircinin tam karşısında neredeyse hareketsiz bir biçimde yer alarak bu bakışa izin veriyor görünümündedir. Seyircinin bu sahnelerde karakter üzerindeki hâkimiyeti de artmaktadır.

Selyatağı filmi ise diğer iki filmden farklı özellikler göstermektedir. Seyirci bu filmde hikâyenin daha uzağında ve bakışın "üst" konumundadır. Bu "üst" konum onu, hikâyede her şeyi görebilen ancak görünmeyen bir niteliğe taşımaktadır. Diğer karakterler tarafından fark edilmiyor olması ve doğrudan bir etkileşim biçiminde yer almaması bu durumu güçlendirmektedir. Seyircinin bu etkinin dışına çıktığı tek bir sahne vardır. Bu da ormanın içine uğultu seslerinin hâkim olduğu ve ağaçların 360 dereceyi sarmaladığı sahnedir. Seyirci VR'ın yarattığı "orada olma" etkisiyle bu sarmalın içinde kalmaktadır. Bu anlarda "üst bakış/konum" gibi bir unsurun önemi kalmamakta ve seyirci o sarmalın içine alınmaktadır.

Seyircinin "etkileşim hali" de filmin hikâyesine ve tüm bu unsurların varlığına göre biçim kazanmaktadır. Bu durum aynı zamanda nasıl bir özdeşleşme ve yabancılaşma duygusuyla filmin tamamlanacağını da belirlemektedir. *6x9* filminde seyirci "ana karakter olarak" yer almakta ve deneyimin merkezinde konumlanmaktadır. Burada bir hücre yaşamını küçük bir mekânda tek başına

deneyimleyen seyirci çoğunlukla "görünmez"dir. Çünkü görünürlüğünü bir başka karakterin varlığı ile ölçememektedir. Diğer yandan bu etkinin değiştiği anlar da vardır. Hücreye kahvaltı tabağı uzatılması, bazı nesnelerin yer alması, dışardan belirgin bir biçimde sesler duyulması "orada olduğu" ve "fark edildiği" anlamlar taşımaktadır. Filmde belirgin bir biçimde "gözetlenme" etkisi hâkimiyetin yönetmende yoğunlaştığı ve bir nevi "seni görüyorum" dediği anlarda sağlanmaktadır. Seyirci filmin ilerleyen dakikalarında kendi kontrolünden bağımsız olarak tavana yükselmekte ve kapıya doğru ilerlemektedir. Konumunun değiştirilmenin ardından mekân buradan görüntülenmekte hatta film burada sonlanmaktadır. Bu durum onun kontrolünün dışında, deneyimine "müdahale" edilerek gerçekleşmektedir. Böylece hiper-özdeşleşme etkisi oluşmakta ve bu etki kendisini self-özdeşleşmeye bırakmaktadır. Çünkü hücre deneyimini bir hikâyenin takibinde ya da tanıklığında gerçekleştirmemektedir. Deneyim "ana karakter olarak" konumlanan seyircinin kendisindedir. Böylece empati duygusu da seyircinin kendi bedenine yoğunlaşmasıyla anlam bulmaktadır.

Nomads Maasai filminde ise seyirci Kenya'da Maasai halkının gündelik yaşamına tanıklık etmekte hatta bu yaşama "dahil" olmaktadır. Onların alışkanlıklarını, ritüellerini yine onların arasında "bir karakter olarak" deneyimlemektedir. Filmi bu şekilde deneyimlemesi onu "görünmez" olma durumundan da uzaklaştırmaktadır. Seyirci karakterlerin arasında yer alan ve bu yer alış biçimiyle diğerleri tarafından fark edilen kişidir. Bu fark edilme anları karakterle karşı karşıya konumlandığı ve güçlü bir "bakma" etkisi yaratıldığı anlarda belirginlik kazanmaktadır. Geleneksel filmde bu gibi durumlarda özdeşleşme kırılırken, VR filmde seyircinin "orada olma" etkisinin artırılmasıyla "hiper-özdeşleşme" meydana getirmektedir. Çünkü seyirci bir anlamda orada olduğu ile ilgili ikna edilmiş gibidir. Diğer yandan seyircinin diğer karakterlere doğrudan bakabildiği bu anlar, karakterin de seyirciye bakmasıyla yeniden "kendi bedenine dönme" etkisi oluşturmaktadır. Bu da bir kez daha "hiper-özdeşleşme" duygusuna "self-özdeşleşme" duygusunu eklemektedir. Ancak burada önemli olan durumlardan biri de bu sahnelerin filmde birden fazla kez tekrarlanmasıdır. Yani seyirciye belli aralıklarda diğer karakterlere bakma "izni" verilmektedir. Bu da sahnelerin tekrarlanmasıyla bu eylemi

sıradanlaştırmakta ve bakıştaki özgürlüğü "yabancılaşma" etkisine taşımaktadır. "Bakma" da "bakılma" da normalleşmiştir.

Selyatağı filmi ise seyircinin hikâye ile mesafesinin en uzak olduğu filmdir. "Fark edilme" ya da "gözetlenme" gibi durumların uzağında "görme/gözetleme" etkisinin yakınındadır. Bu durum onu filmde daha üst/hâkim bir konuma taşımakta ve "görünmez" yapmaktadır. Seyirci "Tanrı bakış" etkisiyle olayların içinde yer alan kişi olmaktadır. Böylece filmde "yabancılaşma" etkisinin kurulumu diğer filmlere göre daha fazladır. Ancak seyircinin kısa süreliğine yalnız bırakılarak, bu anların sekteye uğradığı sahneler de vardır. Bu sahnelerde ses etkisiyle tekinsiz bir ortam yaratılmakta ve seyirci "etkin-gözetleyen" olma durumunun bir süreliğine dışına çıkarılmaktadır. Çünkü etrafında herhangi bir olay ya da karakter yoktur. Hâkimiyetini bir başka kişinin/durumun üzerinde oluşturamamaktadır. Bu da onu tekinsiz mekânın da etkisiyle "kendine" yönlendirmekte ve diğer filmlerdeki kadar baskın olmasa da self-özdeşleşmeye götürmektedir. Ancak bu anlar çok uzun sürmemektedir. Bir süre sonra kendisini yeniden yabancılaşma etkisine bırakmaktadır.

360 derece VR film her ne kadar önceden kurgulanan bir hikâye de olsa seyretmeye ilişkin değişim tüm süreçleri başkalaştırmaktadır. Seyircinin film içine "ışınlanması" hikâye ile olan mesafeyi azaltmakta ve bu durum karmaşık bir süreç meydana getirmektedir. Pek çok etki farklı şekillerde tek bir filmin içinde gerçekleşebilmektedir. Böylece 360 derece VR film, bütünüyle yeni bir dilin oluşumuna işaret etmektedir. Yeni dil, yeni anlam biçimleri var etmekte; seyircinin film içinde "yer alma"sı pek çok bilineni yeniden sorgulatmaktadır. 360 derece VR film, seyretmeye ilişkin bir "deneyim" alternatifi oluştururken alışılmış seyirci anlayışını da değiştirmektedir. Seyirci artık sanal görünümüyle filmin içinde yer almakta, "gerçek gerçekliğini" sanal gerçekliğine taşımaktadır. Dolayısıyla 360 derece VR film, geleneksel film süreçlerinden farklılık gösterdiği için başka bir bakış açısının varlığını zorunlu kılmaktadır. Sinema böylece gerçekliğin deneyimlenmesinde bir alternatif oluşturmakta ve bu alternatif güçlü bir potansiyel taşımaktadır. Bu potansiyelin sebebi çağın sanal gerçekliğe olan ilgisinden, buna yönelik gerçekleştirilen üretim biçimlerinden kaynaklanmakta ve VR bu anlamda önemli bir alan olarak öne çıkmaktadır. Sinemanın bu teknolojiyi takip ediyor olması ve bunu film diline uyarlaması aynı potansiyeli sinema için de düşündürmektedir. Dolayısıyla

sinemaya ilişkin bilinen pek çok şey VR ile başkalaşmakta yeni bir üretim, yeni bir anlam biçimi oluşturmaktadır. VR'a ilişkin pek çok bilinmez 360 derece VR film için de bir tartışma ortamı oluşturmakta, VR filmin sürükleyici bir deneyim olup olmadığı konusunda bir uzlaşmaya varılamamaktadır. VR teknolojisi her geçen gün gelişmeye devam ederken, bu gelişimin sinemanın da aralarında bulunduğu tüm disiplinlerdeki yansıması merak konusu olmaya devam etmektedir. Bu nedenle alanda yapılacak çalışmalar bu teknolojiyi ve teknolojinin ortaya koyduğu anlamı tespit etmek açısından bir gereklilik oluşturmaktadır. Çalışmada ortaya koyulan "360 Derece VR Film Çözümleme Modeli", bu teknolojinin sinema ile kurduğu ilişkiyi anlamlandırmak açısından önemlidir. Model, "seyirci sınıflandırması/konumlanması" başlığına göre seçilen filmlerde ölçülmüş olup; ortaya çıkardığı sonuçlarla birlikte tartışılmıştır. Ancak bu alanda yapılacak başka çalışmalara da ihtiyaç vardır. Özellikle modele göre seçilen filmleri seyirci deneyimi üzerinden ölçen bir etki araştırması önemli çalışmalardan biri olacaktır. Böylece bu tezde VR teknolojisinin ortaya koyduğu anlamı ve bu anlamın sinema ile kurduğu dili tartışmak; ardından 360 derece VR filmi yeni bir model çerçevesinde çözümlemek, sonraki çalışmalara kaynaklık etmesi açısından da önemlidir.

KAYNAKÇA

1. Kitaplar

Adanır, O. (2003). Sinemada Anlam ve Anlatım. İstanbul: Alfa Yayınları.

Adanır, O. (2016). "Göstergebilimsel Film Kuramı." Sinema Kuramları 2 içinde. (Edt. Zeynep Özarslan). İstanbul: Su Yayınevi, s. 13-32.

Alpay, Y. (2019). Yalanın Siyaseti Post-Truth. İstanbul: Destek Yayınları.

Altun, A. (2017). "Orta Çağ'da (476-1453) "Türk ve İslam Dünyasında Bilim Teknoloji ve Sosyal Değişme." Bilim Teknoloji ve Sosyal Değişme içinde. (Edt. Bahri Ata). Ankara: Pegem Akademi, s.129-190.

Andaç, F. (2011). Romanda ve Öyküde Gerçeklik Arayışları. İstanbul: Varlık Yayınları.

Andrew, J. D. (2010). Büyük Sinema Kuramları. (Çev: Zahit Atam). İstanbul: Doruk Yayımcılık.

Aristoteles, (2016). Poetika. (Çev: Samih Rifat). İstanbul: Can Sanat Yayınları.

Armes, R. (2011). Sinema ve Gerçeklik. (Çev. Zeynep Özen Barkot). İstanbul: Doruk Yayımcılık.

Arnheim, R. (2015). Görsel Düşünme. (Çev: Rahmi Öğdül). İstanbul: Metis Yayınları.

Arslan, A. (2006). İlkçağ Felsefe Tarihi. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

Arslan, A. (2007). İlkçağ Felsefe Tarihi 3. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

Arslan, A. (2008). İlkçağ Felsefe Tarihi 4. İstanbul: İstanbul Bilgi Üniversitesi Yayınları.

Aslanyürek, S. (2004). Senaryo Kuramı. İstanbul: Pan Yayıncılık.

Atam, Z. (2010). "Türkiye'de Sinema Kuramları." Büyük Sinema Kuramları içinde. (Çev: Zahit Atam), İstanbul: Doruk Yayımcılık, s. XI-XXXV.

Atik, Ş. (2017). Metinlerarasılık ve Kurmacada Gerçeklik Üzerine. İstanbul: Bilge Kültür Sanat.

Atmaca, E. A. (2011). "Türkiye'de 1980'ler Sonrası Oluşan Yeni Feminist Hareketlerin İmge Olarak Plastik Sanatlara Yansıması." Toplumsal Hareketler içinde. (Edt: Gülcan Işık). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık, s. 297-348.

Ayça, E. (1986). "Sinema Üzerine Değinmeler." …Ve Sinema içinde. (Haz. Serhat Öztürk, Hüseyin Sönmez). İstanbul: Hil Yayınları, Kitap 2, s.124-128.

Baç, M. (2011). Epistemoloji. (Edt. Demet Taşdelen). Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayını.

Badley, L. (2016). "Danimarka Dogması." Dünya Sinemasında Akımlar içinde (Der: Linda Badley, R. Barton Palmer, Steven Jay Schneider), (Çev: Selin Yılmaz), İstanbul: Doruk Yayınları, s.137-158.

Badley, L.ve Palmer, R.B. (2016). "Giriş." Dünya Sinemasında Akımlar içinde. (Çev: Selin Yılmaz). İstanbul: Doruk Yayınları, s.21-37.

Bakır, B. (2016). "Psikanalitik Film Kuramı." Sinema Kuramları 2 içinde. (Edt. Zeynep Özarslan). İstanbul: Su Yayınevi, s. 131-142.

Bakır, B. (2008). Sinema ve Psikanaliz. İstanbul: Hayalet Kitap.

Barrett, T. (2015). Neden Bu Sanat? (Çev: Esra Ermert), İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Barthes, R. (1986). Roland Barthes ve Sinema. (Çev: Alper Gönen) …Ve Sinema içinde. İstanbul: Hil Yayınları, Kitap 3, s.110-118.

Batur, E. (1985). "Sinema İçin Mecnun." …Ve Sinema içinde (Haz. Serhat Öztürk, Hüseyin Sönmez). İstanbul: Hil Yayınları, Kitap 1, s.11-14.

Baudrillard, J. (2014). Nesneler Sistemi. (Çev: Oğuz Adanır ve Aslı Karamollaoğlu). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.

Baudrillard, J. (2016). Simülakrlar ve Simülasyon. (Çev: Oğuz Adanır). Ankara: Doğu Batı Yayınları.

Bayar, Z. (2001). Bilimkurgu ve Gerçeklik. İstanbul: Broy Yayınevi.

Bazin, A. (2011). Sinema Nedir? (Çev: İbrahim Şener). İstanbul: Doruk Yayınları.

Berger, J. (2011). Görme Biçimleri. (Çev: Yurdanur Salman). İstanbul: Metis Yayınları.

Bergson, H. (2015). Metafizik Dersleri Giriş, Uzay- Zaman- Madde. (Çev: B. Beşiktaşlıyan). İstanbul: Pinhan Yayıncılık.

Bezirci, A. (1996). "Önsöz." Varoluşçuluk içinde. (Çev: Asım Bezirci), İstanbul: Say Yayınları, s.10-19.

Biryıldız, E. (2016). Sinemada Akımlar. İstanbul: Beta Basım.

Bondanella, P. (2016). "İtalyan Yeni Gerçekçiliği." Dünya Sinemasında Akımlar içinde (Der. Linda Badley, R. Barton Palmer, Steven Jay Schneider). (Çev. Selin Yılmaz), İstanbul: Doruk Yayınları, s.61-78.

Bonitzer, P. (1995). Bakış ve Ses. (Çev: İzzet Yaşar). İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Bourdieu, P. (2016). Akademik Aklın Eleştirisi. (Çev: P. Burcu Yalım). İstanbul: Metis Yayınları.

Bresson, R. (2012). Sinematograf Üzerine Notlar. (Çev: Nilüfer Güngörmüş), İstanbul: Küre Yayınları.

Brooks, P. F. (1999). What's Real About Virtual Reality? University of North Carolina at Chapel Hill.

Burnett, R. (2012). İmgeler Nasıl Düşünür? (Çev: Güçsal Pusar). İstanbul: Metis Yayınları.

Butler, A. (2011). Film Çalışmaları. (Çev: Ali Toprak). İstanbul: Kalkedon Yayınları.

Buyan, B. (2015). "Hugo Münsterberg." Sinema Kuramları 1 içinde. (Edt. Zeynep Özarslan). İstanbul: Su Yayınevi, s.19-34

Büker, S. (1986). "Auteur Kuram Üzerine." …Ve Sinema içinde (Haz. Serhat Öztürk, Hüseyin Sönmez). İstanbul: Hil Yayınları, Kitap 2, s. 68-73.

Büyükdüvenci, S. ve Öztürk, S. R. (2014). Postmodernizm ve Sinema. Ankara: Dipnot Yayınları.

Calvıno, Italo (2017). Görünmez Kentler. (Çev: Işıl Saatçıoğlu), İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Caudwell, C. (1988). Yanılsama ve Gerçeklik. (Çev: Mehmet H. Doğan). İstanbul: Payel Yayınevi.

Ceram, C. W. (2006). Sinemanın Arkeolojisi. (Çev: Hasan Aydın). İstanbul: Agora Kitaplığı.

Cevizci, A. (1999). Felsefe Sözlüğü. İstanbul: Paradigma Yayınları.

Cevizci, A. (2017a). Felsefe Sözlüğü. İstanbul: Say Yayınları.

Cevizci, A. (2017b). Felsefe Tarihi, Thales'ten Baudrillard'a. İstanbul: Say Yayınları.

Chatman, S. (2009). Öykü ve Söylem. (Çev: Özgür Yaren). Ankara: De Ki Yayınevi.

Christopher, N. (2016). The World of Virtual Reality in Cinema. The Economic Times. The Times of India Group, Factiva.

Claude Levi-Strauss ve Sinema, Söyleşi: Michel Delahaye ve Jacques Rivette, Türkçesi: Alper Gönen, (1986). …Ve Sinema içinde (Haz. Serhat Öztürk, Hüseyin Sönmez), İstanbul: Hil Yayınları, Kitap 2, s.95-106.

Çiğdem, A. (2013). Toplum: Kavram ve Gerçeklik. İstanbul: İletişim Yayınları.

Chion, M. (1987). Bir Senaryo Yazmak. (Çev: Nedret Tanyolaç). İstanbul: Afa Yayınları.

Değirmenci, K. (2016). Fotoğrafın İmgeleri- Temsil, Gerçeklik ve Dijital Çağda Fotoğraf. İstanbul: Doğu Kitabevi.

Derman, İ. (2010). Fotoğraf ve Gerçeklik. İstanbul: Hayalbaz Kitap.

Dijk, J. (2006). The Network Society. India: SAGE Publications.

Dostoyevski, F. (2015). Öteki Ben. (Çev: Leyla Şener). İstanbul: Lacivert Yayıncılık.

Dostoyevski (2018). Aforizmalar. (Çev: Emre Murat Bozer). İstanbul: Aylak Adam Kültür Sanat Yayıncılık.

Er, H. (2017). "Yeni ve Yakın Çağlarda Dünya'da Bilim, Teknoloji ve Sosyal Değişme (1453-1914)." Bilim Teknoloji ve Sosyal Değişme içinde. (Edt. Bahri Ata), Ankara: Pegem Akademi, s.191-213.

Erdikmen, R. (2015). "Rudolf Julıus Arnheim." Sinema Kuramları 1 içinde. (Edt. Zeynep Özarslan), İstanbul: Su Yayınevi, s.35-49

Ersoy, A. (2016). Sanat Kavramlarına Giriş. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Ersümer, O. (2015). "Sinema Kendin Bilmektir." Sinema Neyi Anlatır içinde. (Der. Ayşen Oluk Ersümer). İstanbul: Hayalperest Yayınevi. s. 39-54.

Erus, Ç. Z. (2016). "Üçüncü Sinema Kuramı ve Pratiği." Sinema Kuramları 2 içinde. (Edt. Zeynep Özarslan). İstanbul: Su Yayınevi, s. 93-130.

Esen, K. Ş. (2015). "Önsöz." Sinema Kuramları 1 içinde. (Edt. Zeynep Özarslan). İstanbul: Su Yayınevi, s.9-11

Esen, K. Ş. (2016). "Sinemada Auteur Kuramı." Sinema Kuramları 2 içinde. (Edt. Zeynep Özarslan). İstanbul: Su Yayınevi, s. 33-50.

Eşli, Ö. M. (2016). "Deleuze: Oluş ve Zaman Felsefesi Olarak Sineması." Sinema Kuramları 2 içinde, (Edt. Zeynep Özarslan), İstanbul: Su Yayınevi, s. 263-282.

Evyapan, S. (2012). Sinema Yazıları. Ankara: Detay Yayıncılık.

Eyüboğlu, S.ve İpşiroğlu, M. (2013). Avrupa Resminde Gerçek Duygusu. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Faure, Elie (2006). Sinema Sanatı (Çev: Metin Gönen). İstanbul: Es Yayınları.

Ford, M. (2018). Robotların Yükselişi. (Çev: Cem Duran). İstanbul: Kronik Kitap.

Frolov, I. (1991). Felsefe Sözlüğü. (Çev: Aziz Çalışlar). İstanbul: Cem Yayınevi.

Fromm, E. (2017). Psikanaliz ve Zen-Budizm. (Çev: Nurdan Soysal), İstanbul: Say Yayınları.

Fromm, E. (2017). Sahip Olmak ya da Olmak (Çev. Aydın Arıtan), İstanbul: Say Yayınları.

Gaidenko, P. (1966). "Varoluşçuluk ve Birey." Marxizm Varoluşçuluk ve Birey içinde. (Çev: Evinç Dinçer). İstanbul: De Yayınevi, s.31-63.

Godard, J., (1986). "Jean-Luc Godard'a Göre Televizyon." (Der. Catherine Humblot ile Thomas Ferenczi; Çev: Sungu Çapan). …Ve Sinema içinde (Haz. Serhat Öztürk, Hüseyin Sönmez). İstanbul: Hil Yayınları, Kitap 3, s.59-63.

Gottdiener, M. (2005). Postmodern Göstergeler. (Çev. Erdal Cengiz, Hakan Gür ve Arhan Nur). Ankara: İmge Kitabevi.

Gödde, M., Siegmund, D., Gabler, F. Ve Braun, A. (2018). Cinematic Narration in VR – Rethinking Film Conventions for 360 Degrees. ResearchGate, Germany.

Gökberk, M. (2016). Felsefe Tarihi. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Gönen, M. (2015). "Sinema Neyi Anlatır?" Sinema Neyi Anlatır içinde. (Der. Ayşen Oluk Ersümer). İstanbul: Hayalperest Yayınevi. s. 181-205.

Gönen, M. (2006). "Elie Faure, Bir Şair-Filozof". Sinema Sanatı içinde. (Çev: Metin Gönen). İstanbul: Es Yayınları. s.15-28.

Greene, B. (2013). Saklı Gerçeklik. (Çev: S. Nalan Büyükkantarcıoğlu). Ankara: Tübitak Popüler Bilim Kitapları.

Guin, L. U. (2018). Dünyanın Kıyısında Dans. (Çev: Seda Ersavcı). İstanbul: İthaki Yayınları.

Gürsakal, N. (2018). Küreselleşme Teknoloji Ağlar ve Güç. Bursa: Dora Basım-Yayın.

Harari, N. Y. (2017). Hayvanlardan Tanrılara Sapiens. (Çev: Ertuğrul Genç). İstanbul: Kolektif Kitap.

Heidegger, M. (2001). Zaman ve Varlık Üzerine. (Çev: Deniz Kanıt). Ankara: A Yayınevi.

Heyd, T. (2000). The Real and the Hyperreal: Dance and Simulacra. British Columbia: University of Victoria.

Işık, G. (2011). "Toplumsal Hareketler: Tarih-Kuram ve Kapsam." Toplumsal Hareketler içinde. (Edt. Gülcan Işık). Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık, s. 1-44.

Işıkman, G. N. (2015). "Dziga Vertov." Sinema Kuramları 1 içinde. (Edt. Zeynep Özarslan). İstanbul: Su Yayınevi, s.133-150.

Jerald, J. (2016). The VR Book: Human-Centered Design for Virtual Reality. Computing Machinery and Morgan & Claypool Publishers.

Karabıyık, S. (2017). Gerçeklik Şovundan Gerçeklik Kurgusuna. İstanbul: Profil Kitap.

Karasu, B. (2017). Gece, İstanbul: Metis Yayınları.

Kaymakçı, S. (2017). "Yeni Sosyal Bilgiler Programının ve Ders Kitaplarının Bilim ve Teknolojiye Yaklaşımı." Bilim Teknoloji ve Sosyal Değişme içinde. (Edt. Bahri Ata), Ankara: Pegem Akademi, s.13-37.

Kılıç, L. (2008). Fotoğraf ve Sinemanın Toplumsal Tarihi. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Kırel, S. (2015). “Seyir ve Deneyim Açısından Sinema Salonu Nasıl Bir Yerdir?” Sinema Neyi Anlatır içinde. (Der. Ayşen Oluk Ersümer), İstanbul: Hayalperest Yayınevi. s. 207-245.

King, B. (2016). Augmented (Artırılmış Gerçeklik). (Çev: Kerem Balaban). İstanbul: MediaCat Kitapları.

Kocabaş, Ş. (2017). Fizik ve Gerçeklik. İstanbul: Küre Yayınları.

Kocatürk, O. S. (1986). Forum …Ve Sinema içinde (Haz. Serhat Öztürk, Hüseyin Sönmez). İstanbul: Hil Yayınları, Kitap 2, s.7-8.

Kohen, A. (2017). Aeden. İstanbul: Destek Yayınları.

Kurzweil, R. (2017). İnsanlık 2.0: Tekilliğe Doğru Biyolojisini Aşan İnsan. (Çev: Mine Şengel). İstanbul: Alfa Basım Yayım.

Küçükerdoğan, B. ve Yengin, D. (2015). “Sergei, Mikhailovich Eisenstein.” Sinema Kuramları 1 içinde. (Edt. Zeynep Özarslan). İstanbul: Su Yayınevi, s.107-131

LaValle, S. M. (2019). Virtual Reality. Cambridge University Press.

Lister, M. Dovey, J. Giddings, S. Grant, I. And Kelly, K. (2009). New Media: A Critical İntroduction. New York.

Maktav, H. (2015). “Türkiye Sinemasında Kahramandan Anti-Kahramana Metropol İnsan.” Sinema Neyi Anlatır içinde (Der. Ayşen Oluk Ersümer), İstanbul: Hayalperest Yayınevi. s. 135-168.

Marquez, Gabriel Garcia (2018). Yüzyıllık Yalnızlık. (Çev: Seçkin Selvi). İstanbul: Can Sanat Yayınları.

Mascelli, J. V. (2007). Sinemanın 5 Temel Öğesi. (Çev: Hakan Gür). İstanbul: İmge Kitabevi.

Mazuryk, T. Ve Gervautz, M. (1996). Virtual Reality History, Applications, Technology and Future. Austria: Institute of Computer Graphics.

McGowan, T. (2012). Gerçek Bakış. (Çev: Zeynep Özen Barkot). İstanbul: Say Yayınları.

Metz, C. (2012). Sinemada Anlam Üstüne Denemeler. (Çev: Oğuz Adanır). İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Monaco, J. (2010). Bir Film Nasıl Okunur? (Çev: Ertan Yılmaz). İstanbul: Oğlak Yayıncılık.

Montaigne (2017). Aforizmalar. (Çev: Ceren Alay), İstanbul: Aylak Adam Kültür Sanat Yayıncılık.

Mungan, M. (2015). Şairin Romanı. İstanbul: Metis Yayınları.

Neupert, R. (2016). “Fransız Yeni Dalgası.” Dünya Sinemasında Akımlar içinde. (Der. Linda Badley, R. Barton Palmer, Steven Jay Schneider). (Çev: Selin Yılmaz), İstanbul: Doruk Yayınları, s.79-95.

Nietzsche, F. (2017). Aforizmalar. (Çev: Erkan Aslan). İstanbul: Aylak Adam Kültür Sanat Yayıncılık.

Nilsson, J. N. (2018). Yapay Zekâ, Geçmişi ve Geleceği. (Çev: Mehmet Doğan). İstanbul: Boğaziçi Üniversitesi Yayınevi.

Odabaş, B. (2015). “Andre Bazin.” Sinema Kuramları 1 içinde. (Edt. Zeynep Özarslan). İstanbul: Su Yayınevi, s. 155-184.

Ong, W. J. (2014). Sözlü ve Yazılı Kültür. (Çev: Sema Postacıoğlu Banon). İstanbul: Metis Yayınları.

Otan, O. (2013). Televizyon’da Gerçeklik Algısı. İstanbul: Agora Kitaplığı.

Özarslan, Z. (2015). “Biçimci Film Kuramcıları.” Sinema Kuramları 1 içinde. (Edt. Zeynep Özarslan). İstanbul: Su Yayınevi, s.51-57

Özarslan, Z. (2015). “Biçimciliğin ve Gerçekçiliğin Sentezi.” Sinema Kuramları 1 içinde. (Edt: Zeynep Özarslan). İstanbul: Su Yayınevi, s. 221-234.

Özarslan, Z. (2015). “Gerçekçi Film Kuramcıları.” Sinema Kuramları 1 içinde. (Edt. Zeynep Özarslan). İstanbul: Su Yayınevi, s. 151-153.

Özarslan, Z. (2015). “İlk Film Kuramcıları.” Sinema Kuramları 1 içinde, (Edt. Zeynep Özarslan), İstanbul: Su Yayınevi, s.13-18

Özarslan, Z. (2015). “Siegfried Kracauer.” Sinema Kuramları 1 içinde. (Edt. Zeynep Özarslan). İstanbul: Su Yayınevi, s. 185-220.

Özön, N. (1985). Sinema Uygulayımı, Sanatı, Tarihi. İstanbul: Hil Yayınları.

Özön, N. (2008). Sinema Sanatına Giriş. İstanbul: Agora Kitaplığı.

Öztürk, H. (2014). Kurmaca ve Gerçeklik-Öykü ve Roman Eleştirileri. Ankara: Orient Yayınları.

Öztürk, S. (1986). “Sinemanın Ölümü.” …Ve Sinema içinde. (Haz. Serhat Öztürk, Hüseyin Sönmez). İstanbul: Hil Yayınları, Kitap 2, s. 129-132.

Öztürk, T. (2017). “Paleolitik, Neolitik ve İlkçağ’da Bilim, Teknoloji ve Sosyal Değişme.” Bilim Teknoloji ve Sosyal Değişme içinde. (Edt. Bahri Ata). Ankara: Pegem Akademi, s.39-66.

Palmer, R. B. (2016). “İngiliz Yeni Dalgası.” Dünya Sinemasında Akımlar içinde. (Der. Linda Badley, R. Barton Palmer, Steven Jay Schneider, Çev. Selin Yılmaz). İstanbul: Doruk Yayınları, s.97-115.

Parkan, M. (1983). Brecht Estetiği ve Sinema. Ankara: Dost Kitabevi Yayınları.

Platon, (2005). Şölen. (Çev: Cüneyt Çetinkaya). İstanbul: Bordo Siyah Yayınları.

Platon (2017). Devlet. (Çev: Sabahattin Eyüboğlu ve M. Ali Cimcoz). İstanbul: Türkiye İş Bankası Kültür Yayınları.

Poster, M. (2017). Postmodern Gerçeklikler. (Çev: Ömer Aydınlıoğlu). Yeni Medya Kuramları içinde. (Edt. Filiz Aydoğan). İstanbul: Der Kitabevi, s.111-130.

Poyraz, B. (2002). Haber ve Haber Programlarında İdeoloji ve Gerçeklik. Ankara: Ütopya Yayınevi.

Proust, M. (2017a). Kayıp Zamanın İzinde Swan'ların Tarafı. (Çev: Gizem Pekin), Ankara: Elips Kitap.

Proust, M. (2017b). Aforizmalar. (Çev: Gözde Karalök). İstanbul: Aylak Adam Kültür Sanat Yayıncılık.

Ramazanoğlu, Y. (2018). Gerçek ve Büyü Arasında Sinema. İstanbul: İz Yayıncılık.

Ricoeur, P. (2000). Hafıza, Tarih, Unutuş. (Çev: M. Emin Özcan). İstanbul: Metis Yayınları.

Rifat, M. (2009). Göstergebilimin ABC'si. İstanbul: Say Yayınları.

Ryan, M. ve Kellner, D. (2000). Politik Kamera. (Çev: Elif Özsayar). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Robbins, T. (2018). Parfümün Dansı. (Çev: Belkıs Çorakçı Dişbudak). İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Rohmer, E. (1986). "Eric Rohmer ve Töresel Öyküler." (Çev: Ferdi Boynak). …Ve Sinema içinde (Haz. Serhat Öztürk, Hüseyin Sönmez), İstanbul: Hil Yayınları, Kitap 3, s. 75-93.

Sartre, J. P. (2011). Varlık ve Hiçlik. (Çev: Turhan Ilgaz ve Gaye Çankaya Eksen). İstanbul: İthaki Yayınları.

Savaş, H. (2015). "Sinema İnsanı Anlatır." Sinema Neyi Anlatır içinde. (Der. Ayşen Oluk Ersümer). İstanbul: Hayalperest Yayınevi. s. 21-37.

Sayar, K. ve Yalaz, B. (2019). Ağ-Sanal Dünyada Gerçek Kalmak. İstanbul: Kapı Yayınları**.**

Saygılıgil, F. (2016). "Feminist Film Kuramı." Sinema Kuramları 2 içinde. (Edt. Zeynep Özarslan). İstanbul: Su Yayınevi, s. 143-165.

Sayıcı, F. (2016). Son Dönem Türk Sinemasında Gerçekçilik. İstanbul: Literaturk Academia.

Sayın, Ş. (2006). "Edebiyat ve Anımsama". Bellek Mekân İmge içinde. (Haz. M. Karakuş ve M Oraliş). Multılıngual: İstanbul, s. 37-42.

Selçuk, İ. (2002). "Sözün Önü." Çağın Tanığı Sinema içinde. İstanbul: Cumhuriyet Kitapları, s.5-6

Sherman, W. and Craig, A. (2003). Understanding Virtual Realtiy, United States: Morgan Kaufmann Publishers.

Sherman, W. and Craig, A. (2019). Understanding Virtual Reality. United States: Morgan Kaufmann Publishers.

Sinema Dedi ki (1989). (Çev: Ülkü Tamer). İstanbul: Alfa Yayınları.

Sergei Eisenstein Sinema Dersleri. (2006). (Çev: Engin Ayça). İstanbul: Agora Kitaplığı.

Sinema Manifestoları. (2011). (Haz. Şenol Erdoğan). İstanbul: Altıkırkbeş Yayın.

Sönmez, H. ve Öztürk, S. (1985). "Metin Erksan: Türkiye'de Entelijansiya Yok." …Ve Sinema içinde. (Haz. Serhat Öztürk, Hüseyin Sönmez). İstanbul: Hil Yayınları, Kitap 1, s.24-38.

Stam, R. (2014). Sinema Teorisine Giriş. (Çev: Selda Salman ve Çiğdem Asatekin), İstanbul: Ayrıntı Yayınları.

Stewart, I. (2015). Güzellik neden Gerçekliktir: Simetrinin Tarihi. (Çev: Zekeriya Aydın). İstanbul: Alfa Basım Yayım.

Suçkov, Boris (2009). Gerçekliğin Tarihi. (Çev: Aziz Çalışlar). İstanbul: Doruk Yayımcılık.

Sütçü, Ö. Y. (2015). Gilles Deleuze'de İmge Hareketi Olarak Sinemanın Felsefesi. İstanbul: Sentez Yayıncılık.

Şaylan, G. (2016). Postmodernizm. Ankara: İmge Kitabevi.

Şehri, L. (2010). "Önsöz." Büyük Sinema Kuramları içinde. (Çev: Zahit Atam), İstanbul: Doruk Yayımcılık, s. XXXVii-XIii.

Şentürk, R. (2011). Postmodern Kaos ve Sinema. İstanbul: Avrupa Yakası Yayıncılık.

Taftalı, O. (2015). "Hareketli Resim Değil Hareketin Resmi Olarak Sinema ve İfade." Sinema Neyi Anlatır içinde. (Der. Ayşen Oluk Ersümer). İstanbul: Hayalperest Yayınevi. s. 171-179.

Taftalı, O. (2017). Kaybolan Gerçeklik. İstanbul: Mühür Kitaplığı.

Talbot, M. (2017). Holografik Evren. (Çev: Güray Tekçe). İstanbul: Omega Yayınları.

Tangülü, Z. (2017). "Sosyal Medyanın Sosyal Değişim Üzerindeki Etkisi." Bilim Teknoloji ve Sosyal Değişme içinde. (Edt. Bahri Ata). Ankara: Pegem Akademi, s.337-365.

Timisi, N. (2011). "Sinemaya Feminist Müdahale: Laura Mulvey'de Psikanalitik Seyirciden Teknolojik Seyirciye." Sinema Araştırmaları içinde. (Der. Murat İri), İstanbul: Derin Yayınları, s.157-182.

Tolette, J. P. Badley, L.; Palmer, R.B. (2016). “Avrupa Akımları.” Dünya Sinemasında Akımlar içinde. (Der. Linda Badley, R. Barton Palmer, Steven Jay Schneider), (Çev: Selin Yılmaz). İstanbul: Doruk Yayınları, s.39-59.

Topçu, Y. G. (2016). “Saf Sinemaya Dönüş Denemesi: Dogma 95.” Sinema Kuramları 2 içinde. (Edt. Zeynep Özarslan). İstanbul: Su Yayınevi, s. 193-221.

Tosun, L. P. (2017). Sosyal Ağlar ve Sosyal Psikoloji. Ankara: Nobel Akademik Yayıncılık.

Trevanian, (2019). Şibumi. (Çev: Belkis Çorakçı Dişbudak). İstanbul: E Yayınları.

Tunalı, D. (2015). “Sinema Kültürü Anlatır.” Sinema Neyi Anlatır içinde. (Der. Ayşen Oluk Ersümer), İstanbul: Hayalperest Yayınevi. s. 81-109.

Türkoğlu, N. (2011). “Psikanaliz ve Sinema Üzerine.” Sinema Araştırmaları içinde. (Der. Murat İri). İstanbul: Derin Yayınları, s.143-156.

Twenge, J. M. ve Campbell, W. K. (2015). Asrın Vebası: Narsisizm İlleti. (Çev: Özlem Korkmaz). İstanbul: Kaknüs Yayınları.

Ulutaş, S. (2017). Sinema Estetiği. İstanbul: Hayalperest Yayınevi.

Ünal, Ü. (2015). “Sinemanın Dili.” Sinema Neyi Anlatır içinde. (Der. Ayşen Oluk Ersümer). İstanbul: Hayalperest Yayınevi. s. 11-18.

Ünal, Y. (2008). “Anlamak Yerine Hissetmek: Dramatik Anlatımın Heyecana Dayalı Kurgusu.” Sinemasal Yazılar 1 içinde. (Der. Burak Bakır, Yörükhan Ünal, Sali Saliji). Ankara: Orient Yayıncılık, s.53-60.

Ünker, Ü. (2018). Değer Odaklı Satış. İstanbul: Ceres Yayınları.

Velioğlu, Ö. (2017). Kötülüğe Yenik Düşen Türk Sineması. İstanbul: Agora Kitaplığı.

Yazıcı, A. (2012). Estetik ve Sanat Felsefesi. (Edt. Ahmet İnam), Eskişehir: Anadolu Üniversitesi Yayınları, s.74-150.

Yengin, D; Bayrak, T. (2018). Yeni Medya ve Sanal Gerçeklik. İstanbul: İstanbul Aydın Üniversitesi.

Yeşiltaş, K. N. (2017). “I. ve II. Dünya Savaşları Arasında Dünya’da Bilim, Teknoloji ve Sosyal Değişme (1914-1945).” Bilim Teknoloji ve Sosyal Değişme içinde. (Edt. Bahri Ata). Ankara: Pegem Akademi, s.243-274.

Yıldırım, C. (1991). Bilim Felsefesi. İstanbul: Remzi Kitabevi.

Yıldız, S. (2015). “Vsevolod Illarionovich Pudovkin.” Sinema Kuramları 1 içinde. (Edt. Zeynep Özarslan). İstanbul: Su Yayınevi, s.59-106.

Zizek, S. (2016). Antigone’nin Üç Yaşamı. (Çev: Erkal Ünal). İstanbul: Encore Yayınları.

Zizek, S. (2016). Yamuk Bakmak. (Çev: Tuncay Birkan). İstanbul: Metis Yayınları.

Williams, H. ve Conway, M. (2015). “Otobiyografik Anı Ağları.” Zihinde ve Kültürde Bellek içinde. (Çev: Y. Dalar). İstanbul: Kültür Yayınları, s. 43-77.

Winterson, J. (2014). Vişnenin Cinsiyeti. (Çev: Pınar Kür). İstanbul: Sel Yayıncılık.

Woody Allen: Komedi ile Trajedi Arasında Dolaşmak İstiyorum. (1986). (Derleme ve Türkçesi: Nuray Yaşar ve İlker Yaşar). …Ve Sinema içinde. (Haz. Serhat Öztürk, Hüseyin Sönmez). İstanbul: Hil Yayınları, Kitap 2, s.74-89.

Wollen, P. (2008). Sinemada Göstergeler ve Anlam. (Çev: Zafer Aracagök ve Bülent Doğan). İstanbul: Metis Yayınları.

2. Makaleler, Bildiriler, Diğer Basılı Yayınlar

Ainsworth, R. A., Sandin, J. D., Schulze, J. P. Prudhomme, A. DeFanti, T. A. and Srinivasan, M. (2011). “Acquisition of Stereo Panoramas for Display in VR Environments.” Three-Dimensional Imaging, Interaction, and Measurement (Edt. J. Angelo Beraldin, et al.) Proc. SPIE Vol. 7864. USA: SPIE Electronic Imaging Conference.

Anstey, J. Pape, D. and Sandin, D. (2000). “Building a VR Narrative.” Stereoscopic Displays and Virtual Reality Systems VII, (Edt. John 0. Merritt, Stephen A. Benton, Andrew J. Woods, Mark T. Bolas) Proceedings of SPIE Vol. 3957. USA: SPIE Electronic Imaging Conference. p.370-379.

Antonioli, M. Blake, C. and Sparks, K. (2014). Augmented Reality Applications in Education, The Journal of Technology Studies, 40 (2).

Argyriou, L. and Economou, D. and Bouki, V. (2020). Design Methodology for 360° Immersive Video Applications: The Case Study of a Cultural Heritage Virtual Tour, Personal and Ubiquitous Computing https://doi.org/10.1007/s00779-020-01373-8 SpringerLink.

Atalay, C. (2018). Yapay Zekâ ve Ötesi (Edt. H. Kerem Fındık). Şubat-117 sayısı, İstanbul: Digitalage Dergisi.

Atasoy, D. (2018). “Binbir Gece ve Sinemada Fantazyaya Giriş.” Self- Oryantalizm, İzlediğin Senin Hikâyen Mi? Rabarba Aylık Sinema Dergisi, Şubat.

Awan, N. (2017). Digital Narratives and Witnessing: The Ethics of Engaging with Places at a Distance, https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/2373566X.2016.1234940, Erişim Tarihi: Nisan 2018.

Bivolarski, L. (2013). “The Future of 3D and Video Coding in Mobile and the Internet.” Applications of Digital Image Processing XXXVI, (Edt. Andrew G. Tescher) Proceedings of SPIE Vol. 8856, 88560K, USA: SPIE Electronic Imaging Conference.

Champel, M., Doré, R. Mollet, N. (2017). “Key Factors For a High-Quality VR Experience.” Applications of Digital Image Processing XL (Edt. Andrew G.

Tescher), Proc. Of SPIE Vol. 10396, 103960Z, ABD: SPIE Electronic Imaging Conference**.**

Chavan, S. Dr. (2016). "Augmented Reality vs. Virtual Reality: Differences and Similarities." International Journal of Advanced Research in Computer Engineering & Technology (IJARCET) Volume 5, Issue 6, June, p.1947-1957.

Demircan, K. (2018). Yapay Zekâ ve Ötesi (Edt. H. Kerem Fındık), Şubat-117 sayısı, İstanbul: Digitalage Dergisi.

DIȚĂ, A. (2016). A Foreign Language Learning Application using Mobile Augmented Reality, Informatica Economică vol. 20, no. 4.

Dias, P., Pimentel, A., Ferreira, C., Huussen, F., Baggerman, J., Horst, P., Madeira, J., Bidarra, R. and Santos, B., (2007). "Usability in Virtual and Augmented Environments: A qualitative and quantitative study." Stereoscopic Displays and Virtual Reality Systems XIV (Edt. Andrew J. Woods, Neil A. Dodgson, John O. Merritt, Mark T. Bolas, Ian E. McDowall), Proceedings of SPIE Vol. 6490, 64901. USA: SPIE Electronic Imaging Conference.

Dijital Çağda İnsan Olmak (Edt. Belit Şenol, Şebnem Can Kılınçarslan), Yeşilay Aylık Sağlık, Yaşam ve Kültür Dergisi, 4. Uluslararası Teknoloji Bağımlılığı Kongresi Özel Sayısı, Şubat 2008, sayı 1009.

Ding, N.; Zhou, V.; Fung, A. (2018). Emotional Effect of Cinematic VR Compared with Traditional 2D Film, Telematics and Informatics, Volume 35, Issue 6, p.1572-1579.

Dolinsky, M. Anstey, J., Pape, D. E., Aguilera, J. C., Kostis, H-N., Tsoupikova, D. (2005). "Collaborative Virtual Environments Art Exhibition." Stereoscopic Displays and Virtual Reality Systems XII (edt. Andrew J. Woods, Mark T. Bolas, John O. Merritt, Ian E. McDowall), Proc. Of SPIE Vol. 5664, USA: SPIE Electronic Imaging Conference.

Dorta, T., Pierini, D., and Boudharaa, S. (2016). Why 360° and VR headsets for movies? Exploratory study of Social VR via Hyve-3D, Fribourg: IHM'16: Contextes et Domaines Applicatifs, p.211-220.

Elmezeny, A. Edenhofer, N. ve J. Wimmer (2018). "Immersive Storytelling in 360-Degree Videos: An Analysis of Interplay Between Narrative and Technical Immersion." Journal of Virtual Worlds Research Vol. 11, No. 1.

Fellowes, R. (2017). The Present Reality of VR, AR, and MR, CGW July-August.

Fox, J; Arena and Bailenson J. N. (2009). "Virtual Reality A Survival Guide for the Social Scientist." Journal of Media Psychology, Vol. 21(3):95–113, DOI 10.1027/1864-1105.21.3.95, USA: Hogrefe Publishing.

Gisbergen, M.; Kovacs, M. Campos, F. Heeft, M. and Vugts, V. (2019). "Augmented Reality and Virtual Reality." (Edt. M. Claudia tom Dieck and Timothy Jung), What We Don't Know. The Effect of Realism in Virtual Reality on Experience and Behaviour., Switzerland: Springer Nature Switzerland AG. p.45-57.

Gök, C. (2017). Sinema ve Gerçeklik. Sosyal Bilimler Dergisi, 1 (2). 2007. 112-123, Beykent Üniversitesi. Erişim Tarihi: Nisan 2018.

Gökçek, Y. Z. (2018). Western'den Self-Oryantalizme: Yılmaz Güney Sineması, Self-Oryantalizm, İzlediğin Senin Hikâyen Mi? Rabarba Aylık Sinema Dergisi, Şubat.

Halbwachs, M. (2007). "Kolektif Bellek ve Zaman". Bellek: Öncesiz, Sonrasız içinde. (Edt. Ş. Öztürk) Cogito Üç Aylık Düşünce Dergisi. Sayı. 50. Bahar. s. 55-76, İstanbul: Yapı Kredi Yayınları.

Hui, F. and Chi, H. (2017). "Combining the Technology Acceptance Model and Uses and Gratifications Theory to examine the usage behavior of an Augmented Reality Tour-sharing Application." Symmetry, 9, 113; doi:10.3390/sym 9070113

Jones, S. (2019). "Augmented Reality and Virtual Reality." (Edt. M. Claudia tom Dieck and Timothy Jung), Towards the Essence of Cinematic VR: Embracing New Technologies to Define a Medium Switzerland: Springer Nature Switzerland AG.p. 321-335.

Kandimalla, A. (2016). Create a Virtual Tour of Your Favourite Place! August, Smart Photography, www.smartphotography.in, p.98-103.

Kara, E. (2016). Yas Süreci ve Dini Danışmanlık. Deuifd, DergiPark, s.251-270.

Keckes, A. and Tomicic, I. (2017). "Augmented Realıty in Tourısm– Research and Applıcatıons Overvıew." University of Zagreb, Faculty of Organization and Informatics Interdisciplinary Description of Complex Systems 15(2), 157-167, Varaždin, Croatia.

Kim, J. (2016). "Modeling and Optimization of a Tree Based on Virtual Reality for Immersive Virtual Landscape Generation." Symmetry 2016, 8, 93; doi:10.3390/sym8090093

Kim, M. Lee, Jeon, C. and Kim, J. (2017). "A Study on Interaction of Gaze Pointer-Based User Interface in Mobile Virtual Reality Environment." Symmetry, 9, 189; doi:10.3390/sym9090189, www.mdpi.com/journal/symmetry, Korea.

Kool, H. (2016). The Ethics of Immersive Journalism: A rhetorical analysis of news storytelling with virtual reality technology, Stanford University, Intersect, Vol 9, No 3.

Konur, D. ve Toprak, S. (2016). Hegel'in İnsan Anlayışı, Etü, Sosyal Bilimler Enstitüsü Dergisi, 1/2 Temmuz, s.117-130.

Kostora, N. (2017). Virtual Reality's Growing Role in the HVAC Industry, April 10, www.achrnews.com.

Kress, B. (2019). "Digital Optical Elements and Technologies (EDO19): Applications to AR/VR/MR." Digital Optical Technologies (Edt. Bernard C. Kress, Peter Schelkens), Proc. Of SPIE Vol. 11062, 1106222, Germany: SPIE Electronic Imaging Conference.

Köse, A. (2015). “Hayat Oyununun Yeni Perdesi: Sosyal Ağlar ve Gerçeklik Algısının Değişimi.” AJIT-Online Academic Journal of Information Technology, Cilt/Vol: 6, Sayı/Num: 18.

Kugler, L. (2017). Why Virtual Reality Will Transform a Workplace Near You, August, Vol. 60, No. Communıcatıons Of The Acm.

Laura, I. (2013). “Augmented Reality: Past, Present, Future, The Engineering Reality of Virtual Reality.” (Edt. Margaret Dolinsky, Ian E. McDowall), Proceedings of SPIE Vol. 8649, 86490E, Italy: SPIE Electronic Imaging Conference.

Liou, H.-H., Yang, S. J. H., Chen, S. Y., and Tarng, W. (2017). The Influences of the 2D Image-Based Augmented Reality and Virtual Reality on Student Learning. Educational Technology & Society, 20 (3), 110–121.

Liu, J., Pastoor, S., Seifert, K. and Hurtienne, J. (2001). “Three Dimensional PC: Toward Novel Forms of Human-Computer Interaction.” Three-Dimensional Video and Display: Devices and Systems: A Critical Review, (Edt. Bahram Javidi, Fumio Okano) Proceedings of SPIE Vol. 10298, Germany: SPIE Electronic Imaging Conference.

Mandal, S. (2013). “Brief Introduction of Virtual Reality & its Challenges.” International Journal of Scientific & Engineering Research, Volume 4, Issue 4, April-2013, 304-309, ISSN 2229-5518.

Marantz, A. (2016). Studio 360, Art and Tech April 25, 2016 Issue.

Martin, E. (2017). Virtual, Augmented, and Mixed Reality, May-June, Econtent.

Mateer, J. (2017). “Directing for Cinematic Virtual Reality: how traditional film director’s craft applies to immersive environments and notions of presence.” Journal of Media Practice, Volume 18, Issue 1: Practice Symposium**.**

Maurya, R. (2017). 16 Best Free Augmented Reality Apps, Pcquest March, p. 54-58.

Morie, J. (2006). Virtual Reality, Immersion and the Unforgettable Experience, Image Stereoscopic Displays and Virtual Reality Systems XIII (edt. Andrew J. Woods, Neil A. Dodgson, John O. Merritt, Mark T. Bolas, Ian E. McDowall) Proceedings of SPIE Vol. 6055, 60551X, USA: SPIE Electronic Imaging Conference.

Nahya, N. (2011). “İmgeler ve Ötekileştirme: Cadılar, Yerliler, Avrupalılar.” Atılım Sosyal Bilimler Dergisi, Cilt 1, Sayı 1, s.27-38.

Natonek, E. Flueckiger, L. Zimmerman, T. Ve Baur, C. (1994). “Virtual Reality: an Intuitive Approach to Robotics.” Telemanipulator and Telepresence Technologies, Proceedings of SPIE Vol. 2351, 60551X, USA: SPIE Electronic Imaging Conference. p.260-270.

Neira, C., Fernandez, M. and Portales C. (2018). Virtual Reality and Games, Multimodal Technologies and Interaction, www.mdpi.com/journal/mti. p.2-5.

Öcal, L. (2018). “İzlediğin Senin Hikâyen Mi?”, Self- Oryantalizm, İzlediğin Senin Hikâyen Mi? Rabarba Aylık Sinema Dergisi, Şubat.

Önemli, S. (2018). “Yapay Zekaya Türk Bakışı.” Yapay Zekâ ve Ötesi içinde. Şubat 117 sayı, İstanbul: Digitalage Dergisi.

Öngen, O. (2017). “Sosyal Medya Kullanıcılarının Gerçeklik Yanılgısı.” e-Journal of New Media, Yeni Medya Elektronik Dergi- eJNM January 2017 Volume 1 Issue 1.

Özmestik, F. (2018). Yapay Zekâ ve Ötesi. (Edt. H. Kerem Fındık). Şubat-117 sayısı, İstanbul: Digitalage Dergisi.

Peltoketo, V. T. (2018). How to Measure Image Quality of Virtual Reality Cameras in Practice, Photonics, and Digital Technologies for Imaging Applications V.

Popular Science Türkiye, Mars’tan Dünya Olur mu? Ekim 2018. Sayı: 78.

Pösteki, N. (2019). “Sinema Yolu file Oluşturulan Dünyalar: Yok-yer, Heterotopya ve Ömür Kavur Sineması”. SinemaFilozofi Dergisi, özel sayı. Ss.75-90.

Pösteki, N. (2020). “Soru Sormak”. Kurşunkalem Dergisi, sayı 55, Ocak Şubat Mart, s.3-4.

Rebelo, F. Noriega, P. Duarte, E. and Soares, M. (2012). “Using Virtual Reality to Assess User Experience.” Human Factors: The Journal of the Human Factors and Ergonomics Society published online 6, November 2012, Published by Sage, http://www.sagepublications.com.

Reyes, M. C. (2018). Measuring User Experience on Interactive Fiction in Cinematic Virtual Reality, Interactive Storytelling, 11th International Conference on Interactive Digital Storytelling, (Eds. Rebecca Rouse, Hartmut Koenitz, Matz Haahr), Dublin, Ireland, December 5–8, p. 295–307.

Richards, C. Korba, L. W. Shaw, C. D. and Green, M. (1994). “Virtual Reality and Virtual Bodies.” Stereoscopic Displays and Virtual Reality Systems, Proceedings of ISPIE Vol. 2177, USA: SPIE Electronic Imaging Conference, p.386-396.

RM Martín-Sabarís and G Brossy-Scaringi (2017). “Augmented Reality for Learning in People with Down Syndrome: an exploratory study”. Revista Latina de Comunicación Social, 72, p. 737-750.

Roth, C. and Koenitz, H. (2016). Evaluating the User Experience of Interactive Digital Narrative, In: Proceedings of the 1st International Workshop on Multimedia Alternate Realities (AltMM 2016), p. 31–36. ACM, New York.

Sarı, M. (2017). Belgeselde Yeni Ufuklar: VR (Sanal Gerçeklik) Belgeselleri ve Anlatım Olanakları, ResearchGate, Erişim Tarihi Nisan 2019.

Saygılı, K. (2018). “İmparatorluğun Kültür Ajanları” Self- Oryantalizm, İzlediğin Senin Hikâyen Mi? Rabarba Aylık Sinema Dergisi, Şubat.

Schlueter, J. Baiotto, H. Hoover, M. Kalivarapu, V. Evans, G. Winer, E. (2017). "Best Practices For Cross-Platform Virtual Reality Development." Degraded Environments: Sensing, Processing and Display, (Edt. John (Jack) N. Sanders-Reed, Jarvis (Trey) J. Arthur) Proceedings of SPIE Vol. 10197, 1019709, ABD: SPIE Electronic Imaging Conference.

Sidhu, M. and Ying, J. (2017). "Experiencing new Learning." Interaction and Visualization Process using Augmented Reality Technology, TEM Journal. Volume 6, Issue 2, Pages 222-231, ISSN 2217-8309, DOI: 10.18421/TEM62-05, May.

Slattery, D. R. (2008). "Virtual Reality and Hallucination: A Technoetic Perspective." The Engineering Reality of Virtual Reality. (Edt. E. McDowall, Margaret Dolinsky) Proceedings of SPIE Vol. 6804, 680407, USA: SPIE Electronic Imaging Conference.

Speicher, M. Rosenberg, C. Degraen, D. Daiber, F. and Krüger, A. (2019). Exploring Visual Guidance in 360-degree Videos, Digital Library.

Staubli, M. (2017). "VR Unleashes New Dimensions of Horror." Frames Cinema Journal Sayı: 11: s. 1-24.

Storyliving: An Ethnographic Study of How Audiences Experience VR And What That Means for Journalists, 2017, Google News Lab.

Tanrıverdi, B. (2018). "Biz", Self- Oryantalizm. İzlediğin Senin Hikâyen Mi? Rabarba Aylık Sinema Dergisi, Şubat.

Tokey, T. K. Escande, L. E. Christmann, O. Richir, S. (2016). A Questionnaire to Measure the User Experience in Immersive Virtual Environments, France, ResearchGate. Conference Paper.

Tong, X. Gromala, D. Shaw, C.D. Williamson, O. Iscen, O. E. (2015). "Theory Review and Interaction Design Space of Body Image and Body Schema (BIBS) for Embodied Cognition in Virtual Reality." The Engineering Reality of Virtual Reality. (Edt. Margaret Dolinsky). Proc. Of SPIE, Vol. 9392, 93920D, ABD: SPIE Electronic Imaging Conference.

Vikram, J. G. (2016). Virtual Reality Is Now For Real, June, Tech Focus, www.efymag.com.

Yalçın, Ş. (2011). "Ben Neyim?" Beytulhikme an International Journal of Philosophy, Volume 1: Issue: 2. s.27-38.

Yamaguchi, M. (2017). The Meaning of VR: Delivering 360 Degree Videos by Public Service Broadcasters Towards 2020 and Beyond, Research Report.

Yapay Zekâ ve Ötesi (Edt. H. Kerem Fındık), Digitalage Dergisi, Şubat-117 sayısı, 2018.

Yöndem, T. ve Karadağ H. G. (2019). "Artırılmış Gerçeklikle Değişen Haber Sunumu." Yeni Medya Elektronik Dergi, Cilt 3, Sayı 1, s.22-44.

Yurdigül, Y., Kurgusal Gerçeklik Bağlamında Haber ve Gerçeklik İlişkisi, Erişim Tarihi, Nisan 2018.

Zaim, D. (2018). “Kendin Ol ve Diğerlerini Sev.” Self- Oryantalizm, İzlediğin Senin Hikâyen Mi? Rabarba Aylık Sinema Dergisi, Şubat.

3. Elektronik Kaynaklar

AB Komisyonu yapay zekâ için yıllık 20 milyar avro yatırım yapacak (19 Şubat 2020). AA. Erişim Adresi: https://www.aa.com.tr/tr/bilim-teknoloji/ab-komisyonu-yapay-zeka-icin-yillik-20-milyar-avro-yatirim-yapacak/1738718. Erişim Tarihi: Şubat 2020.

Artırılmış gerçeklik aktivizmi nasıl değiştiriyor. TED. Erişim Adresi: https://www.ted.com/talks/glenn_cantave_how_augmented_reality_is_changing_activism/transcript?language=tr#t-144785. Erişim Tarihi: Şubat 2020.

Artırılmış Gerçeklik AR ile TGRT Haber (22 Mart 2017). Sanal Gerçeklik Dünyası. Erişim Adresi: https://www.youtube.com/watch?v=_Idy0izevN8. Erişim Tarihi: Haziran 2019.

Artırılmış gerçeklik başlığıyla geleceğe bir bakış (Şubat 2016). TED. Erişim Adresi: https://www.ted.com/talks/meron_gribetz_a_glimpse_of_the_future_through_an_augmented_reality_headset?language=tr#t-149639. Erişim Tarihi: Şubat 2020.

Avcıoğlu, H. (2020). Apple, Artırılmış Gerçeklik Gözlüğünü 2022 Yılında Çıkaracak. Webtekno. Erişim Adresi: https://www.webtekno.com/apple-artirilmis-gerceklik-gozlugu-2022-h88708.html. Erişim Tarihi: Mart 2020.

Azınlık Raporu (Minority Report) gerçek oluyor (12 Mayıs 2017). NTV. Erişim Adresi: https://www.ntv.com.tr/galeri/sanat/azinlik-raporu-minority-report-gercek oluyor,wF38qiuyoEKWUzEIYTSS5g/nFHKnBbCzky9S4UV_8grzw. Erişim Tarihi: Mart 2019.

Blaise Aguera y Arcas artırılmış gerçeklik haritalarını gösteriyor. TED. Erişim Adresi:https://www.ted.com/talks/blaise_aguera_y_arcas_augmented_reality_maps/transcript?language=tr#t-425914. Erişim Tarihi: Şubat 2020.

Dünya’nın ilk robot vatandaşı Suudi Arabistanlı (27 Ekim 2017). BBC. Erişim Adresi: https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-41780346. Erişim Tarihi: Mart 2019.

Dünyanın İlk Sanal Baskıresim Bienali. Erişim Adresi: https://www.engravist.art/2020/06/02/the-worlds-first-virtual-printmaking-biennial-dunyanin-ilk-sanal-baskiresim-bienali/. Erişim Tarihi: Ekim 2020.

Emre Yeksan ve Anna Maria Aslanoğlu ile VR Yapım Hikâyesi: Selyatağı (24 Nisan 2019). FilmLoverss. Erişim Adresi: https://www.youtube.com/watch?v=RdSHrtM6M4c. Erişim Tarihi: Mayıs 2020.

Güney Kore'li anne, 2016'da ölen kızıyla sanal gerçeklikte 'buluştu' (10 Şubat 2020). BBC. Erişim Adresi: https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-51447691. Erişim Tarihi: Nisan, 2020.

https://futurealeppo.com/ Erişim Tarihi: Mart 2020.

https://sozluk.gov.tr/ Erişim Tarihi: Şubat 2020.

https://www.notestomyfather.org/#prevention Erişim Tarihi Ocak 2020.

https://www.youtube.com/watch?v=RdSHrtM6M4c Erişim Tarihi: Mayıs 2020.

Işık. S. (2018, 9 Kasım). Sanal gerçeklikle fobi tedavisi sınıf atladı. QBlog. Erişim Adresi: https://blog.quicksigorta.com/yasam/sanal-gerceklikle-fobi-tedavisi-sinif-atladi-958. Erişim Tarihi: Eylül 2019.

İlk kez kurbağaların kök hücrelerinden canlı robotlar üretildi (14 Ocak 2020). BBC. Erişim Adresi: https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-51106407. Erişim Tarihi: Şubat 2020.

Kalfa, T. (2019). Google Haritalardaki Artırılmış Gerçeklik Göstergeleri iOS ve Android'e Geldi. Webtekno. Erişim Adresi: https://www.webtekno.com/google-haritalardaki-artirilmis-gerceklik-gostergeleri-ios-ve-android-e-geldi-h73933.html. Erişim Tarihi: Ocak 2020.

NTV 360 derece / Anıtkabir'de Ata'nın huzurunda (5 Aralık 2019). NTV. Erişim Adresi: https://www.ntv.com.tr/video/ntv-dijital/ntv-360-derece-anitkabirde-atanin-huzurunda,XcoNi44f4EOSF66VIWWqXA. Erişim Tarihi: Ocak 2020.

Özöğretmen, T. (2016, 17 Mayıs). Yaratıcılığın İzinde: Arzu Kaprol. MediaCat. Erişim Adresi: https://mediacat.com/yaraticiligin-izinde-arzu-kaprol/. Erişim Tarihi: Ocak 2020.

Sanal Gerçeklik ile Fobi Tedavisi (10 Aralık 2018). Modern Innova. Erişim Adresi: https://moderninnova.com/2018/12/10/sanal-gerceklik-ile-fobi-tedavisi-2/. Erişim Tarihi: Haziran 2019.

Steven Spielberg warns VR technology could be 'dangerous' for film-making (19 Mayıs 2016). The Guardian. https://www.theguardian.com/film/2016/may/19/steven-spielberg-warns-vr technology-dangerous-for-film-making, Erişim Tarihi: Temmuz 2019.

Sürücüsüz Uber aracının ölümlü kaza görüntüleri yayımlandı (22 Mart 2018). BBC. Erişim Adresi: https://www.bbc.com/turkce/haberler-dunya-43500904. Erişim Tarihi: Eylül 2018.

Teknoloji, mimar olmayı hedefleyen Mohammed'in hayallerini sanal gerçekliğe dönüştürüyor (28 Şubat 2018). UNHCR. Erişim Adresi: https://www.unhcr.org/tr/teknoloji-mimar-olmayi-hedefleyen-mohammedin%20hayallerini-sanal-gerceklige-donusturuyor. Erişim Tarihi: Mart 2020.

Tokyo: Artificial Intelligence ‘Boy’ Shibuya Mirai Becomes World’s First AI Bot to Be Granted Residency (6 Kasım 2017). Newsweek. Erişim Adresi: https://www.newsweek.com/tokyo-residency-artificial-intelligence-boy-shibuya-mirai-702382. Erişim Tarihi: Şubat 2019.

Türk bilim insanlarından “sanal gerçeklikle terapi” yazılımı (13 Mart 2019). TRT. Erişim Adresi: https://www.trthaber.com/haber/bilim-teknoloji/turk-bilim-insanlarindan-sanal-gerceklikle-terapi-yazilimi-408252.html. Erişim Tarihi: Eylül 2019.

UNICEF’ten ‘Sanal Gerçeklik Gözlükleri’ kampanyası (23 Ekim 2015). TIMETURK. Erişim Adresi: https://www.timeturk.com/unicef-ten-sanal-gerceklik-gozlukleri-kampanyasi/haber-77708. Erişim Tarihi: Eylül 2019.

‘Yapay zekâ’ için yeni merkez (18 Şubat 2020). Hürriyet. Erişim Adresi: https://www.hurriyet.com.tr/egitim/yapay-zeka-icin-yeni-merkez-41450199. Erişim Tarihi: Şubat 2020.

6x9: A virtual experience of solitary confinement. The Guardian. Erişim Adresi: https://www.theguardian.com/world/ng-interactive/2016/apr/27/6x9-a-virtual-experience-of-solitary-confinement. Erişim Tarihi: Temmuz 2020.

360 Derece VR Deneyimi. İKSV. Erişim Adresi: https://film.iksv.org/tr/otuzyedinci-istanbul-film-festivali-2018/360-vr-deneyimi. Erişim Tarihi: Mart 2019.

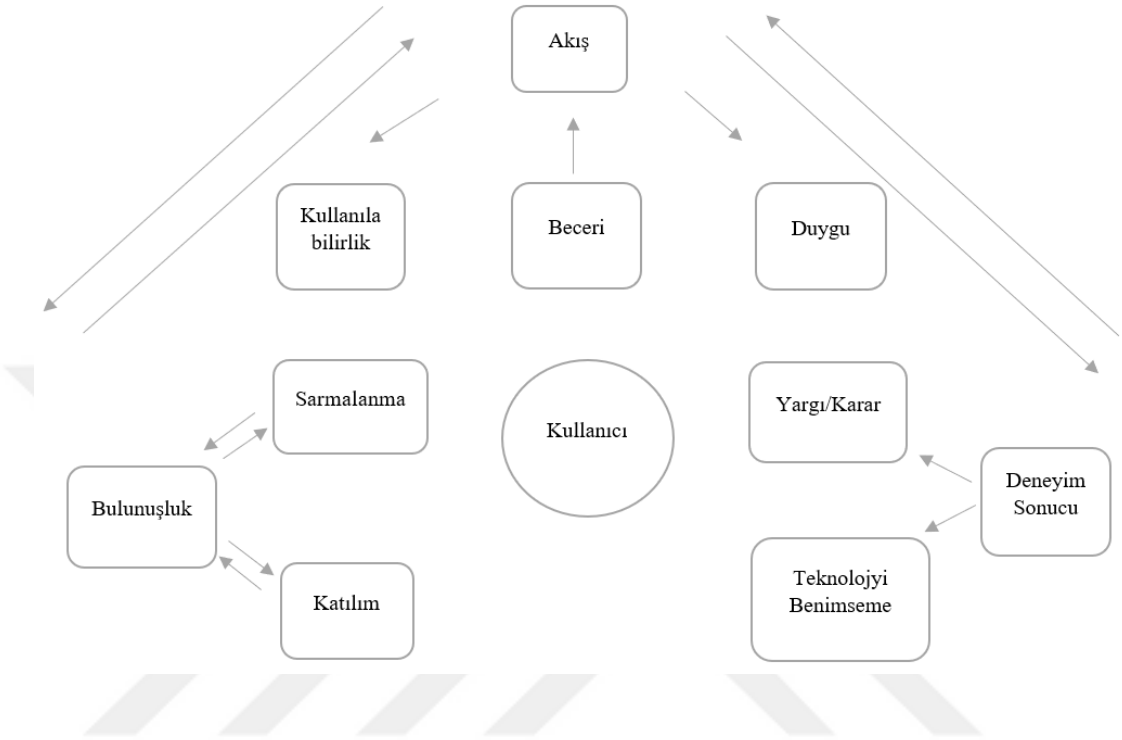
Venice VR Expanded 2020. Erişim Adresi: https://karma.ku.edu.tr/en/venice-vr-expanded-2020. Erişim Tarihi: Ekim 2020.

Venice VR Expanded 2020, Koç Üniversitesi Karma Lab ve Soho House İstanbul İş Birliği ile İstanbul’da Düzenlenecek. Erişim Adresi: https://www.filmloverss.com/venice-vr-expanded-2020-koc-universitesi-karma-lab-ve-soho-house-istanbul-is-birligi-ile-istanbulda-duzenlenecek/. Erişim Tarihi: Ekim 2020.

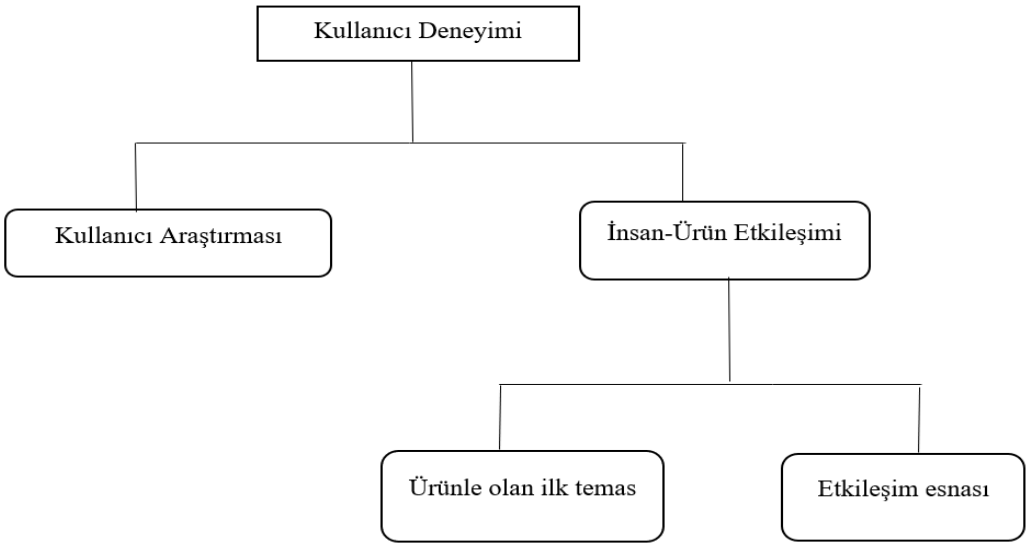
Virtual Influencer. VirtualHumans. Erişim Adresi: https://www.virtualhumans.org/. Erişim Tarihi: Kasım 2020.

EKLER

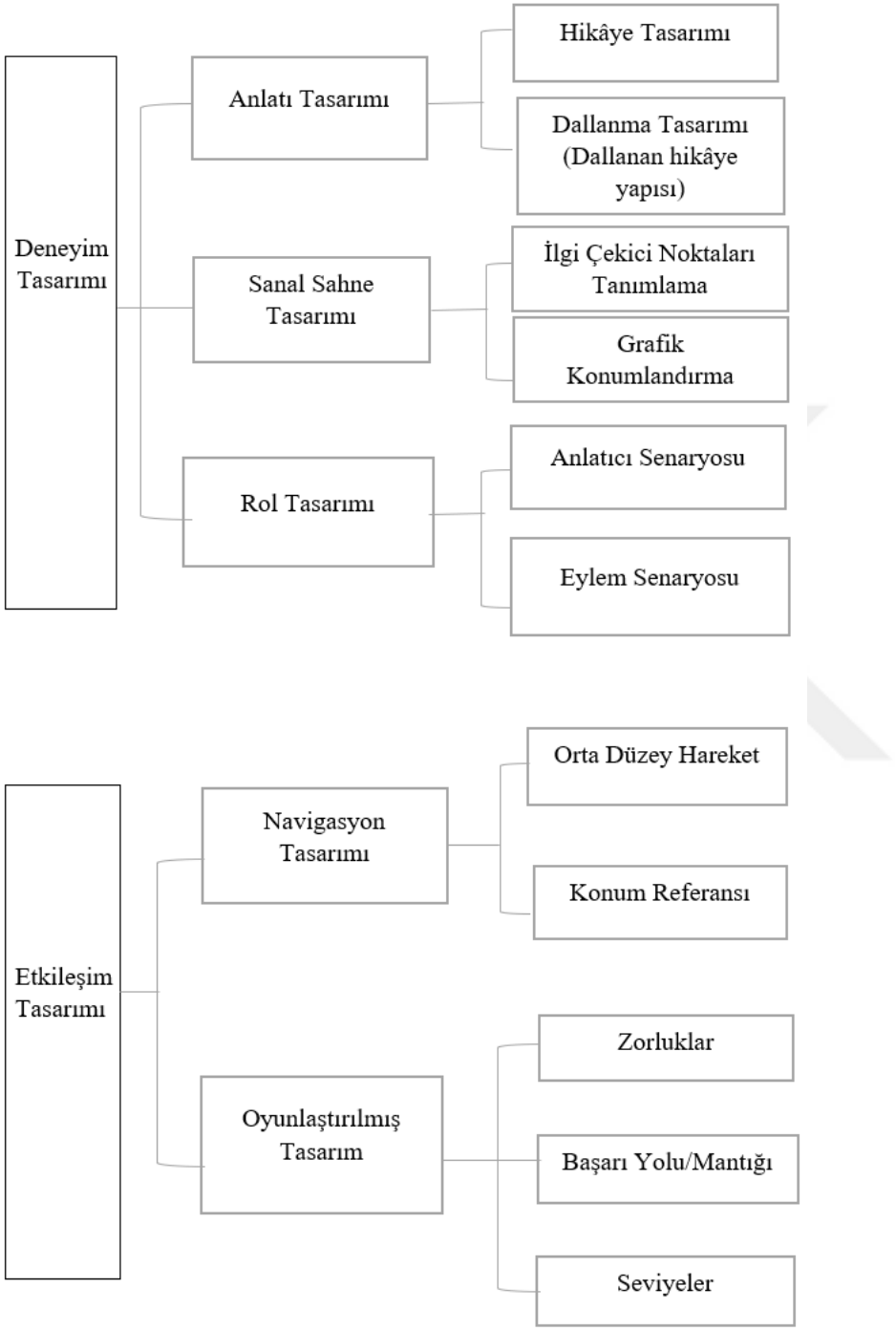
Şekil 7: Sürükleyici Sanal Ortamda Bütünsel Kullanıcı Deneyimi



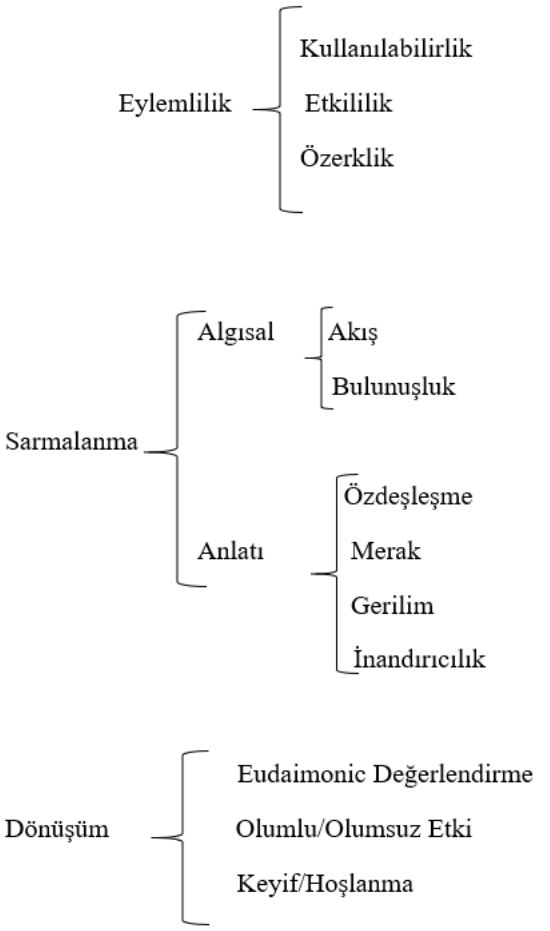
Şekil 8: Kullanıcı Deneyimi Boyutları



Şekil 9: 360 Derece Sürükleyici Video Uygulamalarının Tasarım Yönleri



Şekil: Kullanıcı Deneyiminin Boyutları



Tablo 2: IFcVR (sinematik sanal gerçeklikte etkileşimli kurgu) Kullanıcı Deneyimi Ölçüm Analiz Kategorileri

Eylemlilik	Kullanılabilirlik
	Özerklik
	Etkililik
Algısal Sarmalanma	cVE Gerçekliği
	Bulunuşluk
	Akış
	Uzamsal Ses Kullanımı
Anlatısal Sarmalanma	Sinematik Süreklilik
	Hikayenin Anlaşılması/Hatırlanması
	İnanılırlık
	Özdeşleşme
	Merak
	Sahne Olaylarına Olan İlgiye Karşı Mekânın Görsel Keşfi
	Diegetik ve Extradiegetik Ses Kullanımı
Dönüşüm	Video Oyunu Hissine Karşı Filmi "Yaşama" Duygusu
	Estetik Keyif/Eudaimonic Değerlendirme
	Olumlu ya da Olumsuz Etki
	Deneyimi Tekrarlama İsteği
	Hoşlanma/Keyif

ÖZGEÇMİŞ

1. Adı Soyadı **:** Ümmühan MOLO

2.Doğum Tarihi **:** 08.09.1988

3. Unvanı **:** Araştırma Görevlisi

4. Öğrenim Durumu **:** Doktora

Derece	Alan	Üniversite	Yıl
Önlisans	Radyo ve Televizyon Programcılığı	Erciyes Üniversitesi	2007-2009
Lisans	Radyo Televizyon ve Sinema	Selçuk Üniversitesi	2009-2012
Yüksek Lisans	Radyo Sinema ve Televizyon	Erciyes Üniversitesi	2012-2015
Doktora	İletişim Bilimleri	Kocaeli Üniversitesi	2015-2020

Akademik Unvanlar

İstanbul Yeni Yüzyıl Üniversitesi, İletişim Fakültesi, Radyo TV ve Sinema Bölümü, Araştırma Görevlisi (2015 -)

Macquarie University Department of Computing and Simulation Hub, Sydney/Australia, Visiting Scholar (2020)

Yüksek Lisans Tez Başlığı ve Tez Danışmanı

"Yeşilçam Sinemasında 'Değişen' Kadın İmgesi: Köylü Kadının Kentli Kadına Dönüşümü" Tez Danışmanı: Yrd. Doç. Dr. Hülya ÖZTEKİN, Erciyes Üniversitesi

Sertifikalar

Selçuk Üniversitesi Eğitim Fakültesi Pedagojik Formasyon (2010-2012)

Koç Üniversitesi, Karmalab "Mixed Reality" Eğitimleri (2019)

Burslar

Tubitak 2214-A "Yurtdışı Doktora Sırası Araştırma Bursu"

Yayınlar

Molo, Ü; Faigov, O. (2017) "Kahramanlık Olgusu ve Bir Kahraman Olarak Malkoçoğlu'nun Türk Sinemasındaki Temsilleri" Uluslararası Çoban Mustafa Paşa ve Kocaeli Tarihi-Kültürü Sempozyumu, Kocaeli.

Molo, Ü; Çelik, G. (2017) "Creating Meaning with Photography in Cinema: A Case Study Of Bin- Jip" International AGP Humanities and Social Sciences Conference, Budapest/Hungary.

Molo, Ü. (2017) "Yeşilçam Sinemasında Köylü Kadının Kentli Kadına Dönüşümü", II. Uluslararası İletişim Bilimi ve Medya Araştırmaları Kongresi, İstanbul.

Molo, Ü. (2018) *Bellek Tazeler Yanlışları* (edt. Pösteki, N.) "Zamanın İstasyonları ve Sinema Durağı", Kocaeli: Umuttepe Yayınları, s.279-321, ISBN 6052012178

Molo, Ü; Faigov, O. (2019), *Malkoçoğlu* (edt. Pösteki, N.) "Kahramanlık Olgusu ve Bir Kahraman Olarak Malkoçoğlu'nun Türk Sinemasındaki Temsilleri" Kocaeli: Umuttepe Yayınları, p.69-123, ISBN 6057858016

Şakrak, E. ve Molo, Ü. (2019), İki Boyutlu Film ve Geleneksel Sinema Üzerinden VR Filme Açılan Kapı: Existenz Filmi, Social Sciences Studies Journal, Volume 5, Issue 52.